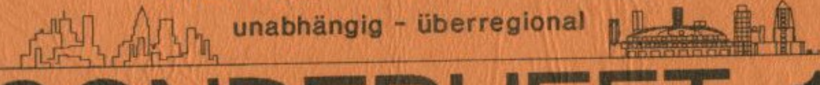
ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN



SONDERHEFT 1

Tips

Tricks

Karten

Lösungen



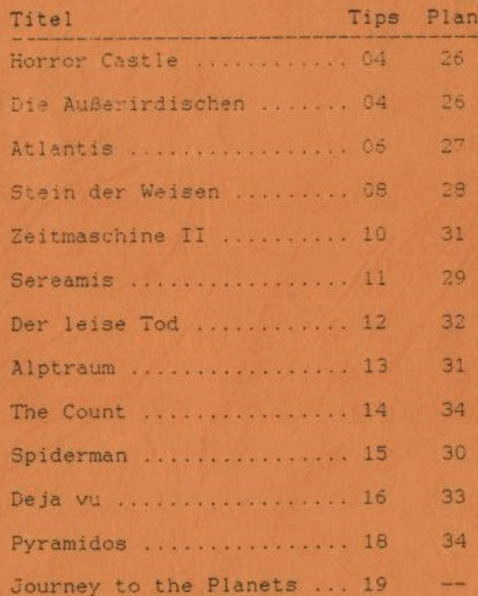
A Hacker's Night, Alptraum, Atlantis, Ausserirdische, Bros, Deja Vu, Drag, Horror Castle, Journey To The Planets, Leise Tod, Oblitroid, Pyramidos, Sereamis, Spiderman, Stein der Weisen, Tecno Ninja, The Count, Zebu-Land, Zeitmaschine II.


INHALT

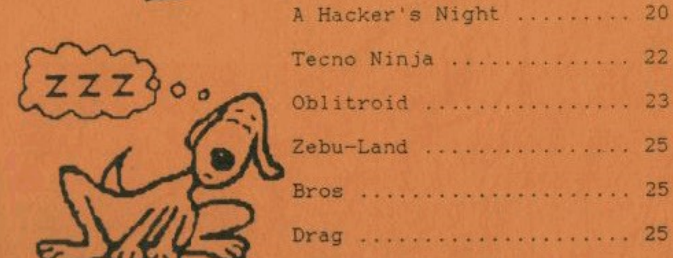











ZZZ



Allgemeines

Dieses Heft bietet euch Tips & Tricks zu Adventures sowie zu einigen Actionspielen. Die Adventuretips sind folgendermaßen gegliedert:

- Allgemeine Beschreibung: Hier wird einfach kurz der Spielablauf erklärt, sowie der Preis und eine Bezugsquelle genannt, falls ihr das Spiel noch nicht habt und euch dafür interessiert.

- Tips: Es werden einige grundsätzliche Tips zum Umgang mit dem Spiel gegeben. Auch eventuelle Besonderheiten werden hier erwähnt.

- Fragen und Hilfen: Hier stehen zu jedem Spiel bestimmte Fragen, gefolgt von einer Reihe von Zahlen. Sucht nun das Problem, bei dem ihr hängenbleibt und findet zu jeder Zahl (meist sind mehrere Antworten gegeben) in der Tabelle das Wort, woraus sich die Antwort zur Frage ergibt.

- Karten: Die Karten dienen als Orientierungshilfe. Norden ist immer oben, jeder Ort wird als Rechteck dargestellt, in dem die Bezeichnung steht. Die Orte sind durch Linien verbunden, wenn man sie durch Eingabe einer Himmelsrichtung betreten kann. Dreiecke stellen Treppen dar, die Spitze des Dreieckes zeigt nach unten. Pfeile in den Linien bedeuten, daß der Weg nur in einer Richtung passierbar ist. Ein Schlüsselloch in der Linie heißt, daß hier ein spezieller Befehl nötig ist, oder erst eine bestimmte Aufgabe gelöst werden muß, um den Durchgang zu öffnen. Der doppelt umrahmte Raum ist der Startpunkt des Spielers. Alle Karten befinden sich am Ende des Heftes.

Zu einigen Spielen findet ihr einfach Tips und Tricks, da spezielle Fragen hierzu zu aufwendig oder einfach sinnlos wären. Hier solltet ihr natürlich nur soweit lesen, wie es unbedingt nötig ist, denn sonst verderbt ihr euch selbst den Spaß am Spiel.

So, nun wünschen wir euch viel Spaß beim Lösen der Spiele ...

Impressum

Herausgeber: KE-SOFT, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4.
Telefon: 06181/87539

Redaktion: K. Ezcan, M. Plejier

Ein besonderer Dank geht an B. und G. Möhle, Armin Stürmer, A. & M. Volpini und alle, die uns bei unserer Arbeit unterstützt haben.
Hiermit entschuldigen wir uns für das späte Erscheinen des Heftes, aber es war doch wesentlich mehr Aufwand, als ursprünglich geplant!

1. Auflage 100 Exemplare

Horror Castle

Beschreibung ...

Eines Morgends erwachst Du im Schloß des Magiers Dragar, der dein Blut benötigt, um seine verstorbene Frau zum Leben zu erwecken ...
Eine PD-Diskette, erhältlich bei KE-SOFT zusammen mit Zaxxon's Station für DM 10,--.

Tips ...

Nicht ins Bett legen, Messer und Geld mitnehmen, Blut und eiserne Jungfrau meiden ...

Fragen ...

- Neben drei Räumen und dem Gang kein weiterer Weg vorhanden?
  1. 1-16 2. 2-17 3. 3-18-21

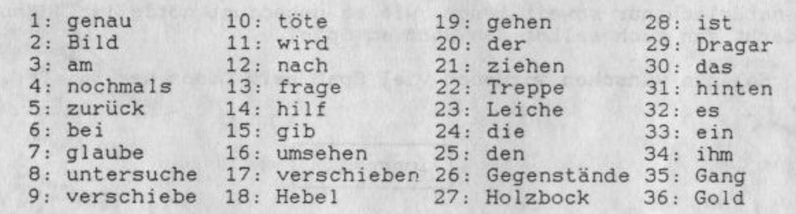
- Immer noch kein weiterer Weg vorhanden?
  1. 4-16 2. 5-19 3. 6-20-22-28-33-35

- Im Keller ist kein Weg?
  1. 7-20-23 2. 8-24-26 3. 9-25-27



- Was muß man im Spiegelsaal tun?
  1. 10-29 2. 11-32 3. 12-31

- Wie komme ich am Monster vorbei?
  1. 13-32 2. 14-34 3. 15-34-36



1: genau	10: töte	19: gehen	28: ist
2: Bild	11: wird	20: der	29: Dragar
3: am	12: nach	21: ziehen	30: das
4: nochmals	13: frage	22: Treppe	31: hinten
5: zurück	14: hilf	23: Leiche	32: es
6: bei	15: gib	24: die	33: ein
7: glaube	16: umsehen	25: den	34: ihm
8: untersuche	17: verschieben	26: Gegenstände	35: Gang
9: verschiebe	18: Hebel	27: Holzbock	36: Gold

Die Außerirdischen

Beschreibung ...

Als einer der wenigen (oder der einzige?), die es geschafft haben, eine funktionsfähige Zeitmaschine zu bauen, mußt du versuchen, die Erde vor der Invasion der Außerirdischen zu retten, indem du dafür sorgst, daß es sie nie gegeben hat! Erhältlich bei KE-SOFT für DM 22,80.

Tips ...

Küche und Bad einfach links liegen lassen, gut auf den Text achten und alle Gegenstände genau untersuchen.

Fragen ...

- Wie komme ich vom Dachboden weg?
  1) 25-43-46

- Wie komme ich in die Garage?
  1) 7-15 2) 7-44 3) 68-16, 51-84-88-16



- Was muß man im Saloon tun?
  1) 11-89-70-66-56

- Wie kann man Pokern?
  1) 68-57, 47 2) 69-57, 52-73 3) 38-58, 68-71

- Wie komme ich aus dem Saloon?
  1) 79-17 2) 30-94-59 3) 83-90-18-71

- Wie komme ich durch die Wüste?
  1) 91-88-90-60

- Das klappt aber nicht!
  1) 71-40-45 2) 71-74-12-92-75-31 3) 60-39-92-8

- Wie komme ich am Hund vorbei?
  1) 13 2) 83-90-72-93-34



- Aber woher nehmen?
  1) 26 2) 74 3) 102-89-61-35-95-19-48

- Wie komme ich in die Waschstraße?
  1) 94-84-9 2) 32-99-6

- Aber woher nehmen?
  1) 26 2) 74 3) 103-20-39

- Wie bekomme ich den Presslufthammer?
  1) 62-79-63 2) 96-94-5-53

- Was mache ich bei den drei Bäumen?
  1) 41 2) 80-91-82 3) 88-90-4-49

- Was bedeuted die Botschaft?
  1) 91-97-76-98-36 2) 89-27-85 3) 64



- Was mache ich mit dem Wächter?
  1) 54-86 2) 77-93-21-33

- Aber wie?
  1) 55-99-28 2) 100-22 3) 14

- Was mache ich mit dem Außerirdischen?
  1) 10 2) 55-87

- Wo ist die?
  1) 37 2) 103-78 3) 7-94-65

- Wie komme ich aus dem Dschungel?
  1) 88-67-1 2) 94-23-101-90-29 3) 64-81-2

- Wie komme ich in die Pyramide?
  1) 42-94-24 2) 88-89-1-100-50 3) 3-98-94-27-1

1: Kombination	22: Dachboden	43: Leiter	64: Nonos	85: Weg
2: Richtungen	23: Nachricht	44: Mantel	65: Möbel	86: ihn
3: 6453254093	24: Klötzchen	45: Zinsen	66: einen	87: Uhr
4: Pressluft-	25: klettere	46: runter	67: einer	88: mit
5: Schubkarre	26: woanders	47: Westen	68: nimm	89: der
6: Brecheisen	27: richtige	48: Dorfes	69: lege	90: dem
7: untersuche	28: Kästchen	49: Hammer	70: Frau	91: nur
8: aufsteigen	29: Röhrchen	50: Zettel	71: Geld	92: und
9: aufbrechen	30: bezahle	51: öffne	72: Hund	93: den
10: beseitigen	31: abheben	52: setze	73: dich	94: die
11: spendiere	32: benutze	53: legen	74: 1876	95: des
12: einzahlen	33: dischen	54: frage	75: 1878	96: auf
13: bestechen	34: Knochen	55: zeige	76: Wort	97: ein
14: aufräumen	35: östlich	56: Drink	77: nach	98: ist
15: Garderobe	36: wichtig	57: Stuhl	78: Flur	99: das
16: Schlüssel	37: Zuhause	58: Poker	79: ohne	100: vom
17: Diebstahl	38: spiele	59: Zeche	80: aber	101: aus
18: Barkeeper	39: kaufen	60: Pferd	81: sind	102: in
19: Indianer-	40: bringt	61: Höhle	82: 1990	103: im
20: Drugstore	41: graben	62: nicht	83: gib	
21: Ausserir-	42: drücke	63: Hilfe	84: Tür	

Atlantis

Als mutiger Forscher hast Du es Dir in den Kopf gesetzt, die sagenumwobene Stadt ATLANTIS wiederzufinden und deren Rätsel zu lösen. Ein PD-Programm, erhältlich bei KE-SOFT für DM 10,-- (zwei Disketten).

Tips ...

Erst mal den Anker werfen, den Taucheranzug anziehen, das gefüllte Atemgerät und ein Messer mitnehmen, und dann ab nach unten!

Fragen ...

- Wie komme ich an der fleischfressenden Pflanze vorbei?
  1) 32-120 2) 119-109-51 3) 111-51-119-107-48-82

- Wie komme ich am Tintenfisch vorbei?
  1) 32-117 2) 119-109-34 3) 124-109-34-118-89-72

- Wie beseitige ich die Schlange?
  1) 58-120 2) 119-107-20

- Wie beseitige ich die Bienen?
  1) 24-120 2) 3 3) 119-107-12-59-47

- Wie beseitige ich die Ameisen?
  1) 32-120 2) 119-57 3) 102-109-73

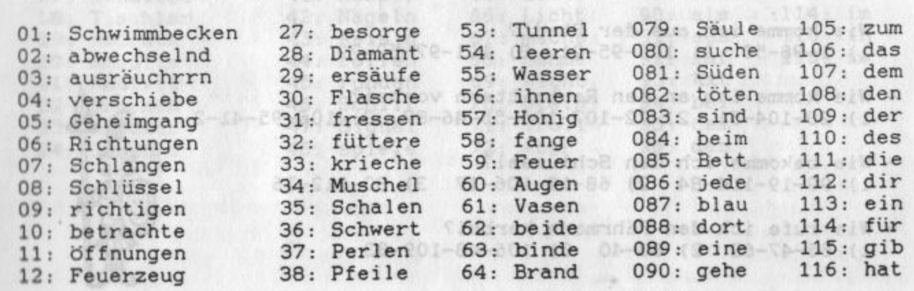
- Wie komme ich über die Grube?
  1) 119-107-97 2) 63-106-97-126-111-79 3) 95-106-97-78



- Wie öffne ich den Schrank?
  1) 119-107-8 2) 102-107-49
- Wie komme ich aus dem Kerker wieder heraus?
  1) 66-68-5 2) 4-106-85 3) 33-66-108-53
- Was mache ich mit dem Beutel?
  1) 125-104-98 2) 70-117
- Was hat es mit den Vasen auf sich?
  1) 113-23-114-111-25-110-22 2) 111-38-83-22-6 3) 124-69-118-113-28
- Ist an den Gängen etwas besonderes?
  1) 100-123-67 2) 124-67-118-89-72-14 3) 99-109-79 4) 19-99-111-79
- Was bedeuted der Hinweis auf der Papyrus-Rolle?
  1) 115-56-111-13 2) 124-111-60-76
- Und dann?
  1) 55-124-62-35-16 2) 124-86-50-26-41 3) 74-2-40-103-77
- Hat das Kartenzimmer eine Bedeutung?
  1) 88-118-89-72 2) 85-46 3) 10-108-46



- Wie verjage ich die Ratte?
  1) 7-31-39 2) 27-112-111-18 3) 75-106-96
- Und nun?
  1) 80-111-72 2) 90-105-1
- Was ist mit der Spinne?
  1) 29-120 2) 70-108-93 3) 45-124-106-43
- Wo ist jetzt die letzte Perle?
  1) 121-36 2) 10-122
- Was mache ich mit den Wächtern des Himmels?
  1) 109-23-118-99-108-61 2) 65-120-124-111-9-6 3) 92-52-91-71-87-81
  4) 103-101-44
- Und bei den Wächtern des Feuers?
  1) 68-64-15 2) 30-124-111-50-54-103-21 3) 37-124-111-11-76
- Warum komme ich nicht in die Schatzkammer?
  1) 94-106-17-68-42-116



01: Schwimmbecken	27: besorge	53: Tunnel	079: Säule	105: zum
02: abwechselnd	28: Diamant	54: leeren	080: suche	106: das
03: ausräuchrrn	29: ersäufe	55: Wasser	081: Süden	107: dem
04: verschiebe	30: Flasche	56: ihnen	082: töten	108: den
05: Geheimgang	31: fressen	57: Honig	083: sind	109: der
06: Richtungen	32: füttere	58: fange	084: beim	110: des
07: Schlangen	33: krieche	59: Feuer	085: Bett	111: die
08: Schlüssel	34: Muschel	60: Augen	086: jede	112: dir
09: richtigen	35: Schalen	61: Vasen	087: blau	113: ein
10: betrachte	36: Schwert	62: beide	088: dort	114: für
11: öffnungen	37: Perlen	63: binde	089: eine	115: gib
12: Feuerzeug	38: Pfeile	64: Brand	090: gehe	116: hat

13: Diamanten	39: Pfeile	65: drehe	091: gelb	117: ihn
14: versteckt	40: rechts	66: durch	092: grün	118: ist
15: entzünden	41: gießen	67: einem	093: Hahn	119: mit
16: verteilen	42: Fehler	68: einen	094: weil	120: sie
17: Programm	43: Becken	69: einer	095: wirf	121: im
18: Schlange	44: Westen	70: öffne	096: Netz	122: es
19: klettere	45: tauche	71: osten	097: Seil	123: an
20: Fangnetz	46: Tempel	72: Perle	098: wohl	124: in
21: anzünden	47: machen	73: Küche	099: auf	125: na
22: Himmels	48: Messer	74: immer	100: nur	126: um
23: Hinweis	49: Kerker	75: leere	101: rot	
24: verjage	50: Schale	76: legen	102: aus	
25: Wächter	51: Moräne	77: links	103: und	
26: zweimal	52: Norden	78: rüber	104: was	

Stein der Weisen

Beschreibung ...

Rette das Leben des Königs, indem du ein Gegenmittel gegen das Gift, das ihm sein Stiefsohn verabreicht hat, findest ...

Tips ...

In diesem Spiel sind alle Rätsel sehr logisch aufgebaut, aber trotzdem nicht gerade leicht zu lösen. Zum Anfang sollte man sich innerhalb der Stadtmauern genau umsehen und einiges ausprobieren. Hat man dann einen Weg gefunden, die Stadt zu verlassen, geht das große Abenteuer erst richtig los.

Fragen ...

- Wie fängt man die Katze?
  1) 101-103-77-86 2) 110-10 3) 58-86



- Wie komme ich zu Geld?
  1) 12-75-90-30-4 2) 48-115-97-24-65 3) 110-6
- Wie komme ich auf die Mauer?
  1) 107-106-57-38 2) 74-18-33
- Was mache ich mit der alten Frau?
  1) 67-108-9 2) 76-69-116 3) 101-103-98-64
- Wie komme ich aus der Stadt?
  1) 1-98-50 2) 106-95-21 3) 111-97-52-79
- Wie komme ich an den Raubrittern vorbei?
  1) 28-104-51 2) 72-107-106-55-46-87 3) 106-95-41-2
- Wie bekomme ich den Schlüssel?
  1) 99-19-114-84 2) 68-19-106-17 3) 80-112-26
- Wie rufe ich den Fährmann herbei?
  1) 66-47-62 2) 60-40 3) 106-43-109-83



- Wie öffne ich die Tür im Kloster?
  1) 5 2) 106-95-89

- Wie lese ich die merkwürdigen Zeichen auf dem Stein?
  1) 106-55-27 2) 91-95-23 3) 54-106-95-39-16

- Wie öffne ich die Schatulle?
  1) 106-97-11-29-3 2) 85-96-70

- Wo finde ich die Blumen?
  1) 94-57-14 2) 92-56-45-70-15 3) 78-105-44

- Wie befahre ich den Fluss?
  1) 73-99-61 2) 91-31-109-55-88 3) 53-106-97-93-34

- Wie komme ich durch den eingestürzten Stollen?
  1) 49-102 2) 106-32 3) 106-36-109-42

- Wie komme ich aus der Höhle wieder heraus?
  1) 101-95-71-96-7 2) 37-96-22 3) 106-97-59

- Wie stelle ich das Elixier her?
  1) 107-114-81 2) 100-8-20-109-82-106-51 3) 67-60

- Und nun?
  1) 113-104-25 2) 35-13

01: hypnotisiere	25: Schloss	49: stütze	73: baue	097: der
02: abschneiden	26: Schmied	50: Wachen	74: beim	098: die
03: Kombination	27: Spiegel	51: Wasser	75: dich	099: ein
04: unterhalter	28: springe	52: alten	76: doch	100: Erz
05: aufbrechen	29: Ziffern	53: Bäume	77: eine	101: gib
06: Dachboden	30: allein	54: Blech	78: erst	102: ihn
07: Diamanten	31: Bäumen	55: einem	79: Frau	103: ihr
08: Edelweiss	32: Bohlen	56: einen	80: gehe	104: ins
09: glücklich	33: borgen	57: einer	81: Haus	105: mal
10: Hinterhof	34: fallen	58: fange	82: Krug	106: mit
11: richtigen	35: frohes	59: Feder	83: Laub	107: nur
12: betätige	36: Hammer	60: Feuer	84: Lehm	108: sie
13: Eheleben	37: kitzle	61: Floss	85: lies	109: und
14: Felswand	38: Leiter	62: geben	86: Maus	110: vom
15: klettern	39: Lumpen	63: hinab	87: Rohr	111: von
16: polieren	40: machen	64: Katze	88: Seil	112: zum
17: Schaufel	41: Messer	65: Laute	89: Stab	113: ab
18: Tischler	42: Nägeln	66: Licht	90: als	114: im
19: Abdruck	43: Reisig	67: mache	91: aus	115: in
20: Ampulle	44: rollen	68: nehme	92: auf	116: so
21: Amulett	45: runden	69: nicht	93: Axt	
22: Drachen	46: Schilf	70: Stein	94: bei	
23: Kloster	47: Signal	71: Troll	95: dem	
24: Schänke	48: spiele	72: aber	96: den	

Zeitmaschine II

Beschreibung ...

Fortsetzung des ersten Teiles. man hat die Zeitmaschine verloren und befindet sich nun im eisigen Wasser des weiten Meeres ...
PD-Diskette, erhältlich bei KE-SOFT für DM 10.-- (+ The Riddle).

Tips ...

Ein recht kurzes Abenteuer. wenn man erst einmal den Anfang geschafft hat. ist es nicht mehr sehr schwierig.

Fragen ...



- Wie entgehe ich dem Tod durch Ertrinken?
  1) 7-21 2) 35-48-15

- Was mache ich auf dem Schiff?
  1) 25-13 2) 33-62-1-14 3) 39-26-9-40-10

- Was macht man im Haus?
  1) 52-48-43-28-32 2) 31-53-37-57 3) 55-27-46-59-29-22

- Klappt nicht?
  1) 46-60-18-6 2) 22-54-62-38 3) 22-61-49-46-20

- Wie bekomme ich ein Ticket?
  1) 8-30 2) 51-58 3) 34-47-50-12

- Klappt nicht?
  1) 5-12 2) 16-58



- Wie komme ich ins Museum?
  1) 56-55-11-17 2) 52-48-4-42

- Klappt nicht?
  1) 5-23 2) 36-24

- Und im Museum?
  1) 41-3 2) 19-33 3) 45-44-55-50-2



01: Maschinenraum	14: bewegen	27: einem	40: drei	53: ihn
02: Schlußsequenz	15: Kapitän	28: einen	41: gehe	54: ist
03: Zeitmaschine	16: poliere	29: einer	42: Geld	55: mit
04: Negerjungen	17: Schuhen	30: etwas	43: Mann	56: nur
05: untersuche	18: Strauch	31: fange	44: Spaß	57: See
06: abbrechen	19: bewege	32: Fisch	45: viel	58: Uhr
07: bemerkbar	20: binden	33: Hebel	46: Ast	59: und
08: verpfände	21: machen	34: liegt	47: auf	60: vom
09: Bullauge	22: Schnur	35: winke	48: dem	61: an
10: klettern	23: Schuhe	36: zerre	49: den	62: im
11: sauberen	24: Senkel	37: beim	50: der	
12: Parkbank	25: wieder	38: Boot	51: die	
13: abhauen	26: durch	39: dann	52: gib	

Sereamis

Beschreibung ...

Als Sereamis muß man versuchen, die geliebte Leilah aus den Händen des Sultans Radakan zu rauben. Ein PD-Grafikadventure mit orientalischem Touch. Bei KE-SOFT DM 10.--.

Tips ...

Erst einmal vor dem Palast umsehen. Wenn zum Gebet gerufen wird, einfach VERBEUGE NACH MEKKA eingeben. Mit HILFE erhält man manchmal recht hilfreiche Tips.

Fragen ...

- Wie komme ich in den Palast?
  1) 88-87-49-1 2) 89-8 3) 82-78-19-17

- Wie bekommt man Suppe?
  1) 50-44-39 2) 62-12 3) 45-77-2-60

- Wie komme ich durch die Tür?
  1) 87-78-9 2) 86-81-62 3) 61-65-95-50-63



- Wo ist die Tür?
  1) 36-78-29 2) 10-65-11

- Wo finde ich die Lampe?
  1) 97-30 2) 97-27

- Wie komme ich in den Keller?
  1) 47-67-7 2) 72-79-55 3) 98-80-4

- Wie komme ich in die Küche?
  1) 59-79-70-94 2) 26-79-69



- Was macht man beim Wasserfall?
  1) 68-13 2) 42-80-16-51-93 3) 42-53

- Wie werde ich die Sultanin und die Eunuchen los?
  1) 18-90 2) 71-81-15-83 3) 76-78-32-36-78-5

- Wie komme ich aus dem Wasserschacht heraus?
  1) 75-77-74 2) 99-79-54 3) 6-96 4) 14-35

- Woher nehme ich es?
  1) 92-20 2) 46-79-48-39

- Was macht man mit der Dogge?
  1) 3-90 2) 82-85-79-25 3) 92-28-97-37

- Wie überlebe ich die Dolche?
  1) 71-66-43 2) 79-40-79-41-91-79-21 3) 92-5



- Wie komme ich weiter?
  1) 58-81-22 2) 35

- Was mache ich im Harem?
  1) 52-38 2) 57-90 3) 64-45-77-33-76




- Wie besänftige ich den Panther?
  1) 24-84 2) 87-78-23 3) 76-80-56

- Wie schläfere ich die Eunuchen ein?
  1) 87-80-15 2) 73-90-34

- Und die Sultanin?
  1) 31

01: Derwischgewand	21: eckigen	41: runden	61: setze	81: die
02: Losungswort	22: Falltür	42: spiele	62: Suppe	82: gib
03: besänftige	23: Fleisch	43: Steine	63: Tisch	83: hin
04: Bibliothek	24: füttere	44: Teller	64: ziehe	84: ihn
05: Wasserfall	25: Knochen	45: vorher	65: dich	85: ihr
06: befestige	26: schlage	46: zuerst	66: drei	86: iss
07: Geheimtür	27: Schrank	47: durch	67: eine	87: mit
08: großzügig	28: Skelett	48: Eimer	68: gehe	88: nur
09: Schlüssel	29: Vorhang	49: einem	69: Gong	89: sei
10: verstecke	30: Vorraum	50: einen	70: Koch	90: sie
11: dahinter	31: ebenso	51: etwas	71: lege	91: und
12: erbitten	32: Garten	52: finde	72: nimm	92: vom
13: hindurch	33: Gewand	53: Flöte	73: rufe	93: vor
14: klettere	34: herbei	54: Haken	74: Seil	94: ab
15: Orchidee	35: hinauf	55: Koran	75: wirf	95: an
16: Schlange	36: hinter	56: Küche	76: aus	96: es
17: Zechinen	37: Keller	57: küsse	77: das	97: im
18: betäube	38: Leilah	58: öffne	78: dem	98: in
19: Bettler	39: nehmen	59: lenke	79: den	99: um
20: Brunnen	40: ovalen	60: sagen	80: der	

Der leise Tod

Beschreibung ...

Als Privatdetektiv Ray Cooper müssen Sie Ihren entführten Freund wiederfinden. Erhältlich bei KE-SOFT für DM 14.80.

Tips ...

Erst mal im Büro genau umsehen, auch unter dem Teppich. Mit den finsteren Typen ist nicht zu spaßen.

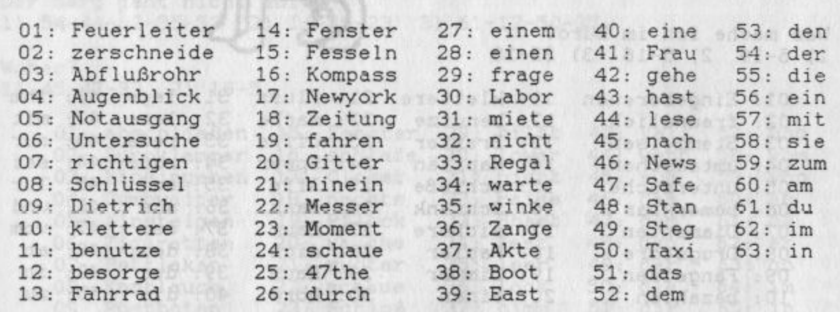
Fragen ...

- Wie komme ich aus dem Haus?
  1) 26-53-5 2) 51-14 3) 11-55-1



- Wie komme ich in New-York weiter?
  1) 12-56-50 2) 35-45-27-50 3) 19-58-45-39-25

- Was will der Trapper?
  1) 46 2) 40-18 3) 60-13-63-17
- Wie öffne ich die Tür zum Büro?
  1) 32-57-52-8 2)57-52-9
- Wie erfahre ich hier mehr?
  1) 42-59-47 2) 44-55-37 3) 29-55-41
- Und der Trapper?
  1) 43-61-53-16 2) 31-56-38 3) 6-53-49
- Und im Sumpf?
  1) 51-3 2) 10-21 3) 2-51-20-57-54-36
- Wie komme ich am Wächter vorbei?
  1) 62-7-23 2) 34-28-4
- Wie befreie ich Stan?
  1) 2-55-15 2) 57-27-22 3) 62-30
- Und nun?
  1) 29-48 2) 24-62-33-45



01: Feuerleiter	14: Fenster	27: einem	40: eine	53: den
02: zerschneide	15: Fesseln	28: einen	41: Frau	54: der
03: Abflußrohr	16: Kompass	29: frage	42: gehe	55: die
04: Augenblick	17: Newyork	30: Labor	43: hast	56: ein
05: Notausgang	18: Zeitung	31: miete	44: lese	57: mit
06: Untersuche	19: fahren	32: nicht	45: nach	58: sie
07: richtigen	20: Gitter	33: Regal	46: News	59: zum
08: Schlüssel	21: hinein	34: warte	47: Safe	60: am
09: Dietrich	22: Messer	35: winke	48: Stan	61: du
10: klettere	23: Moment	36: Zange	49: Steg	62: im
11: benutze	24: schaue	37: Akte	50: Taxi	63: in
12: besorge	25: 47the	38: Boot	51: das	
13: Fahrrad	26: durch	39: East	52: dem	

Alptraum

Beschreibung ...

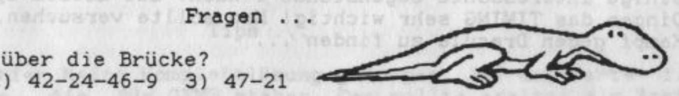
Als Besitzer einer kleinen Fluglinie widerfährt Ihnen ein Mißgeschick: Sie stürzen im Urwald ab. Doch da geht es nicht mit rechten Dingen zu! Erhältlich bei KE-SOFT für DM 14,80.

Tips ...

Nur die Ruhe bewahren. Erst mal versuchen, aus dem Baum herauszukommen und die Umgebung zu untersuchen.

Fragen ...

- Wie kommt man über die Brücke?
  1) 17-28-48 2) 42-24-46-9 3) 47-21



- Was mache ich im Zelt?
  1) 22-28-6 2) 34-1

- Wie behandele ich den Häuptling?
  1) 44-2 2) 33-42-41 3) 30-41-50

- Wie fange ich den Tiger?
  1) 42-9-46-25 2) 23-9-31-9-31-25 3) 11-35-38-27

- Wie komme ich zum nächsten Hafen?
  1) 38-14-10 2) 42-7 3) 43-20

- Wo bekomme ich Geld?
  1) 49-39-26 2) 7-4

- Wie komme ich ins Büro?
  1) 5-29 2) 5-13 3) 12-3

- Wie komme ich in das Engel-Büro?
  1) 5-45 2) 23-45 3) 15-35-40-45

- Woher nehmen?
  1) 36-37-8

- Was mache ich im Büro?
  1) 5-19 2) 5-16 3) 32-18



01: Eingeborenen	11: klettere	21: Fluss	31: lege	41: ihm
02: freundlich	12: benutze	22: mache	32: lese	42: mit
03: Stemmeisen	13: Bretter	23: öffne	33: rede	43: nur
04: umtauschen	14: Kapitän	24: Speer	34: rufe	44: sei
05: untersuche	15: schieße	25: Affe	35: auf	45: Tür
06: bemerkbar	16: Schrank	26: Bank	36: aus	46: und
07: Diamanten	17: sichere	27: Baum	37: dem	47: vom
08: Drugstore	18: Papier	28: dich	38: den	48: ab
09: Fangeisen	19: Zimmer	29: Haus	39: der	49: in
10: bezahlen	20: einen	30: höre	40: die	50: zu

The Count

Beschreibung ...

Man wacht nachmittags in einem alten Schloß auf und weiß nicht, um was es geht. Später findet man heraus, daß dies Draculas Schloß ist und man diesen töten soll!

Tips ...

Erstmal sollte man aufstehen (GET UP). Wer sich gut umschaut, wird einige Interessante Gegenstände finden. Bei diesem Spiel ist vor allen Dingen das TIMING sehr wichtig! Man sollte versuchen, Gegenstände zum Kampf gegen Dracula zu finden ...

Fragen ...

- Was mache ich mit dem Dumbwaiter?
  1) 3 2) 32-38-30-4 3) 63-42
- Wo ist die Krypta?
  1) 22-51-46-23-59-24-60 2) 13-45-47-15 3) 25-46-7-34-57-13-21
- Eine verschlossene Tür?
  1) 50-10-29 2) 50-2 3) 40-36
- Licht fehlt?
  1) 65-49-28 2) 37-46-7 3) 55-33-66-41
- Wirst du gebissen?
  1) 37-46-8 2) 16-31-52 3) 26-43
- Wo ist Draculas Sarg?
  1) 20-6 2) 58-9
- Ausgeraubt?
  1) 11-48-19 2) 64-17 3) 56-1
- Der Sarg geht nicht auf?
  1) 54-44-62-35-53 2) 14-46-23 3) 61-12-50-27
- Woher?
  1) 45-47-39 2) 18-5

01: abschließen	15: Fenster	29: hilft	43: Vail	57: und
02: Büroklammer	16: schlafe	30: lower	44: wenn	58: vom
03: hineingehen	17: Closet	31: nicht	45: aus	59: von
04: Dumbwaiter	18: nachts	32: raise	46: das	60: an
05: einsteigen	19: Pflock	33: Sheet	47: dem	61: du
06: Zigaretten	20: rauche	34: fest	48: den	62: er
07: Bettlaken	21: runter	35: leer	49: der	63: go
08: Knoblauch	22: schaue	36: lock	50: die	64: im
09: Postboten	23: Schloß	37: nimm	51: dir	65: in
10: Postkarte	24: außen	38: oder	52: ein	66: to
11: verstecke	25: binde	39: Ofen	53: ist	
12: brauchst	26: empty	40: pick	54: nur	
13: klettere	27: Feile	41: Ring	55: tie	
14: zerstöre	28: Grube	42: Room	56: Tür	

Spiderman

Beschreibung ...

Als Superheld der Marvel-Comics muß man insgesamt 18 Diamanten finden und abliefern. Erhältlich bei KE-SOFT für DM 19,80.

Tips ...

Leider ist uns hier keine Komplettlösung gelungen. Auf der Karte findet ihr Sterne, die für GEMS stehen. Das sollte erstmal als Anstoß

ausreichen, um nach ihnen zu suchen. Hier allerdings noch ein paar Tips:

- Die DIAMANTEN müssen bei Madame Web abgelegt werden. Durch Eingabe von SCORE erfährt man seine Punktzahl.
- Denke immer daran, daß du SPIDERMAN bist. Klettere an Decken entlang. Dort finden sich oftmals wichtige Dinge.
- Um die CRIB zu leeren, muß man außerhalb des Raumes an die Decke klettern und dann den Raum betreten. Man darf also nicht in den Sand treten.
- Der BIO-GEM kann nur als letztes genommen werden.
- Mit SCAN kann man Madame Web nach Personen und Dingen fragen.
- Der LIZARD sollte ausgetrocknet werden, indem man ihm das Calcium-Chlorid gibt, das durch Mischen von Salzsäure und Calciumcarbonat entsteht.
- Die TÜR ZUM AUFZUGSCHACHT kann einfach geöffnet werden. Im Aufzugschacht findet man insgesamt vier Gems in den Nischen.
- Der AUFZUG kann einfach nach oben geschoben werden.
- Im PENTHOUSE findet man einen weiteren Diamanten (im Schreibtisch) sowie die Formel für das Spinnennetz (im Bilderrahmen).
- Das SPINNENNETZ wird hergestellt, indem man die Exotic Powders mit der Formel mischt.
- Um das AQUARIUM zu bekommen, muß man im Penthouse die Temperatur mit dem Thermostat erniedrigen, und es auf diese Weise einfrieren. Dann kann es mitgenommen und wieder aufgetaut werden. Natürlich muß man das Wasser ausgießen.
- Den RINGMASTER sollte man einfach fragen. Da er im Hut eine Hypnosezelle hat, muß man vor Betreten des Raumes die Augen schließen. Dann kann man an die Decke klettern und den Knopf drücken und dann drehen.
- Wenn man außen am WOLKENKRATZER hängt, sollte man einfach mal nach Westen gehen.
- IN DER LUFT kann man nach Norden und Süden greifen und landet so in zwei weiteren Räumen.
- Wenn man am WOLKENKRATZER an die Decke klettert, findet man einen Ventilatorschacht.
- Den VENTILATOR kann man entweder mit dem Spinnennetz oder mit Hilfe eines Gegenstandes, den man hineinwirft, stoppen.
- Im VENTILATORSCHACHT sollte man fünf mal nach unten gehen. So landet man im Erdgeschoß.
- Wird man von ELECTRO beschossen, muß man einfach ausweichen. Wenn man Glück hat, trifft dieser dann den Octupus.
- Man sollte versuchen, möglichst viel Gewicht auf die Waage zu bekommen, um im COMPUTERRAUM das Programm starten zu können. Das Ergebnis ist eine gedruckte Zeitung.
- Wie man den GEM vom ELECTRO bekommt, wissen wir leider auch nicht.




Deja Vu




Beschreibung ...

Eine phantastische Geschichte, die anfangs etwas an die UNENDLICHE GESCHICHTE erinnert. In einem fremden Land müssen wundersame Abenteuer bestanden werden.

Das Spiel ist momentan nicht mehr erhältlich, wird aber evtl. bald im KE-SOFT Vertrieb zu haben sein.

Tips ...

Der Parser des Programmes kennt zwar viele Wörter, aber die, die er nicht kennt, teilt er uns nicht mit. Daraus folgt, daß man etwas mehr Geduld haben muß, um etwas zu erreichen. Der Kommentar "KANN ICH NICHT" heißt allerdings, daß er die Wörter verstanden hat, die Aktion aber (noch) nicht möglich ist!

Nun der Reihe nach ein paar Tips:

- Im SCHLAFZIMMER sollte man zuerst aufstehen, dann die Schultasche nehmen und den Raum verlassen.
- Mit den MUNZEN beim BUCHERLADEN anrufen und dann dort das Buch mitnehmen.
- In der SCHULE in der Vase nachschauen, dann in den Klassenraum gehen.
- Im KLASSENRAUM folgende Antworten eingeben: 1669, 1517, 1492, 1514, 1661-1715. Danach in den leeren Unterrichtsraum gehen und dort den Schlüssel mitnehmen.
- In der BIBLIOTHEK findet man den nächsten Schlüssel. Nun kann man mit dem Geheimcode (13811) die Tür öffnen und auf dem Dachboden das Buch lesen.
- Als nächstes sollte man das SCHWERT und den WASSERBEUTEL mitnehmen.
- Mit dem Geheimwort NARR gelangt man ins SCHLOSS, wo man den Gefangenen befreit und den Lederbeutel sowie den Ring des Königs mitnimmt.
- Danach sofort nach Westen und später nach Süden zum UNWETTER gehen, dort wird man vom Blitz getroffen.
- Beim INDIANER sollte man das Schwert gegen ein Beil tauschen.
- Dem ALTEN MANN gibt man Wasser, das man sich mit dem Beutel am Fluß holt.
- In der HÖHLE gräbt man ein Loch und findet eine Kiste mit wichtigem Inhalt.
- In einem BAUM liegt eine Pergamentrolle.
- An den GNOMEN kommt man nur mit dem Schutzschild vorbei.
- Man sollte das Beil nach dem VOGEL werfen, dann den Beutel nehmen und das Beil nicht vergessen.
- Dem EICHHÖRNCHEN gibt man Haselnüsse.
- Die SCHRIFTZEICHEN kann man lesen, wenn man die Wurzeln kaut, die mit im Wald ausgegraben hat.
- Das Geheimfach hinter dem Geweih in der HÜTTE öffnet man mit dem Schlüssel des alten Mannes.
- In der HÖHLE kann man nun das Seil mit dem Beil und den Nägeln am Loch befestigen und hineinklettern.

Als nächstes greift ihr zum Joystick und wandert durch das Labyrinth des Todes. Hierbei muß man zweimal durch die Flammen.

Für den nächsten Teil des Spieles existiert leider noch kein Lösungsweg. Klar ist nur, daß man den Fisch fangen muß, indem man vorher aus einer Schnur und einem Angelhaken eine Angel macht. Die Kirschen müssen zu Kirschkernen verarbeitet werden. Außerdem muß man ein Floß bauen. Probleme gibt es auch mit dem Tempel, dem Tiger, dem Riesen und dem Hund. Was ist also zu tun?
Für Lösungsvorschläge sind wir immer dankbar! Eine Veröffentlicung wird natürlich honoriert.



Pyramidos

Beschreibung ...

Auf einer Wanderschaft gerät man durch Zufall in eine alte Pyramide, die sich hinter einem schließt. Um zu entkommen, muß man den Raum des Lichtes finden.
Erhältlich bei KE-SOFT für DM 28,80.

Tips ...

Trotz einer Richtungsangabe sind viele Wege nicht passierbar. Hier hilft nur ausprobieren, was leicht zu Frust führen kann. Unsere Karte hilft hier weiter.

Lösungsweg ...

Im Erdgeschoß: Nach Raum 9 gehen, den Rucksack nehmen, nach Raum 6 gehen, das Essen nehmen, nach Raum drei gehen, den Kanister nehmen, nach Raum 8 gehen, das Wasser nehmen, nach Raum 5 gehen, den Schlüssel nehmen, nach Raum 18 gehen und dort die Prüfung bestehen. Es müssen alle Pfähle in den Boden gerammt werden, indem sie berührt werden. Man darf nicht gegen eine Wand laufen und sich auch nicht von der Mumie erwischen lassen. Das Passwort sollte man sich aufschreiben.
Weiter: Nach Raum 30 gehen, das Passwort eingeben, in die Räume 34, 38, 42 und 46 gehen und dort nur die gelbe und die blaue Flüssigkeit trinken, nach Raum 43 gehen, die Papyrusrolle nehmen, nach Raum 44 gehen die Ratte befragen und ihr alle Diamanten geben. Nach Raum 39 gehen und dort wieder die Prüfung bestehen. Dann das Schwert und das Schild mitnehmen und ab nach Raum 64 zur Treppe ins nächste Stockwerk. Hier kann man das Spiel abspeichern und bekommt ein Codewort für das erste Stockwerk.

Erster Stock: Auf dem kürzesten Weg zu Raum 98 gehen, dort die Rolle nehmen und weiter zu Raum 86, dort den Knopf drücken. Auf dem Weg dorthin muß man einmal gegen die Vögel kämpfen und mehrmals durch den Steinregen. Dies erfordert einige Übung.

Zweiter/Dritter Stock: Man startet in E7. Nun nach E15 gehen, den grauen Schlüssel nehmen, das Ei nehmen, nach E16 gehen, hoch gehen, nach O14 gehen, den roten Schlüssel nehmen, nach O12 gehen, die rote Tür öffnen, nach O10 gehen, das Ei nehmen, nach O8 gehen, die graue Tür öffnen, runter gehen, nach E4 gehen, das ? nehmen, nach E16 gehen, das ? nehmen, nach E6 gehen, das Ei nehmen, hoch gehen, nach O6 gehen, das Ei nehmen, nach O10 gehen, runter gehen, nach E14 gehen, hoch gehen, ein ? nehmen und ab nach oben.

Vierter Stock: Nach Raum 14 gehen, den Schlüssel nehmen, in Raum 5 links die Tür öffnen, nach Raum 12 gehen, den Schlüssel nehmen, in den Räumen 8, 5 und 15 die Türen öffnen. In Raum 16 gehen und den Wein nehmen, in Raum 8 abliefern. In Raum 4 gehen und das Schwert nehmen, in Raum 3 abliefern. In Raum 1 gehen und den Talismann nehmen, in Raum 15 abliefern. In Raum 13 den Ring nehmen und in Raum 11 abliefern.

So, das Labyrinth und das letzte kleine Spiel lassen wir euch noch, damit ihr auch etwas zu tun habt!

Journey to the Planets

Beschreibung ...

Man befindet sich auf einem fremden Planeten und will nach Hause zurück. Die Götter versprechen, dich nach Hause zu schicken, wenn Du ihnen die Schätze von sieben Planeten bringst.
Erhältlich bei KE-SOFT für DM 19,80.

Tips ...

Man sollte sich erst einmal auf dem eigenen Planeten umsehen. Dort findet man eine Pistole sowie die Möglichkeit, Energie zu tanken. Danach kann man sich auf die Reise wagen. Das Manövrieren des eigenen Raumschiffes will gelernt sein!

Lösungen zu den einzelnen Planeten ...

Jeder Planet besteht aus fünf Räumen:



1	2	3	4	5

MAGIC ACCORDION: Start in Raum 1. Nach 2 gehen, nach 1 gehen und den Stab nehmen, nach 2 gehen und die Kugel wegschubsen. Folgenden Vorgang dreimal wiederholen: Nach 5 gehen und den Block nehmen, nach 4 gehen und den Block rechts-unten liegenlassen. den oberen Block nehmen und weglegen, die Kugel nehmen, nach 3 gehen und die Kugel ins rechte Loch werfen. Dann nach 1 gehen und das Accordion nehmen.

BAG OF GOLD: Start in Raum 4. Nach 5 gehen und beide Blöcke auf rot schießen. Viermal: Nach 3 gehen und das Teil nehmen, nach 2 gehen und das Teil einsetzen. Nach 1 gehen und den Stab nehmen, nach 3 gehen und den Stab hinlegen, nach 5 gehen und den linken Block auf grün schiessen, nach 3 gehen und den Stab nehmen, damit den Schlüssel berühren, mit dem Schlüssel die Kiste berühren und das Gold nehmen, nach 4 gehen.

DIAMOND: Start in Raum 1. Nach 2 gehen und die drei Monster abschiessen, nach 3 gehen und die zwei Monster abschießen, die Kanone nehmen, nach 4 gehen und das Monster abschießen, dann die Kanone wieder nehmen, nach 5 gehen und die Kanone hinlegen, nach 4 gehen und die Fackel nehmen, nach 5 gehen und die Kanone berühren, den Diamanten nehmen, nach 1 gehen.

SNAKE PLANT: Start in Raum 3. Nach 2 gehen und die kleine Kugel treffen, die Kugel nehmen, nach 4 gehen und das kleine Monster "umkegeln", nach 1 gehen und die große Kugel treffen und nehmen, nach 4 gehen und das große Monster "umkegeln", nach 5 gehen und die Snake Plant nehmen, nach 3 gehen.

RUBY CHAIN: Start in Raum 1. In die Tür gehen, nach rechts gehen, den Block treffen und nehmen, nach rechts gehen, den Block in den Aufzug legen, die Stange nehmen, 2 * nach links gehen, die Stange oben hinlegen, nach rechts gehen, die Kugel treffen und nehmen, nach links ge-

hen, die der Kugel auf die Stange stellen und nach oben steuern (man schwebt nach links rüber), nach links gehen, die Tür umkegeln, die Ruby Chain nehmen, nach links gehen.

ETERNAL FOUNTAIN: Start in Raum 1. Nach 2 gehen und den Würfel mit 2 Augen treffen, nach links gehen und den Würfel nach links schießen, dann den Würfel nehmen, nach rechts gehen und den Würfel wegwerfen, nach links gehen und den Mann treffen, den Würfel nehmen, nach rechts gehen und den Würfel wegwerfen, nach links gehen, den Fountain nehmen, nach rechts gehen und den Würfel mit 1 Auge treffen, den Fountain wieder nehmen, nach links gehen.

CANDELABRA: Start in Raum 5. Nach 1 gehen und den Käfig nehmen, nach 3 gehen und runterfahren, nach 2 gehen und den Käfig zwischen den beiden Gebüschen hinlegen, nach 3 gehen, den Balloon nehmen, nach 4 gehen und die Pumpe berühren, nach 2 gehen und den Käfig berühren, den Balloon so abschießen, daß der Käfig auf den Krebs fällt, nach 1 gehen und den Candelabra nehmen, nach 3 gehen und hochfahren, nach 5 gehen.

Fliegt man dann zum Planeten der Götter zurück, muß noch eine kleine Aufgabe erledigt werden, dann ist das Spiel geschafft.

A hacker's Night



Beschreibung ...

Als Hacker ist es dir endlich gelungen, in dem AMC-Computer einzudringen. Nun kannst du ungestört in den Daten herumschnüffeln. Erhältlich bei KE-SOFT für DM 18,80.

Tips ...

- Nach der Namenseingabe sollte man mit RETURN den Willkommensgruß stoppen.
- Als LOGIN passen GAST, STUERMER oder RAINDORF SOFT.
- Das Passwort dazu ist dann HERBERT, 405611 oder GEO.
- Folgende DOS-Befehle stehen zur Verfügung:

DIR	Directory
GODIR	Wechsele die Subdirectory
LIST	Zeigt ein Textfile
RUN	Startet ein EXE-File
HELP	Zeigt die Befehlsliste
TIME	Zeigt die verbleibende Zeit
DELETE	Löscht ein File
FORMAT	Formatiert die Disk
QUIT	Beenden -> Wertung
SYS	Zeigt Systemstatus

- Man sollte als erstes mal in die Directory KONTO und dort das File BUDGET.DAT lesen. Dies führt zu einem Systemfehler und man landet im Systemmonitor.
- Der Systemmonitor bietet folgende Befehle:

$HEX	Geht zu einer Adresse
VTOC	Zeigt VTOC
VTOC:	Ändert VTOC
?	Zeigt Befehlsliste
VEKTOR	Zeigt VBI-Vektor
VBI	Eingabe des neuen VBI-Vektors
NOLIM	Zeitlimit aus
BOOT	Zurück ins DOS

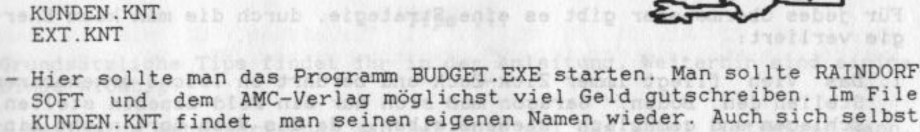
- Hier sollte man sich zuerst über den VTOC informieren. Wie man sehen kann, gibt dieser an, welcher Art ein File ist. Die versteckten Files sind invers dargestellt. Also: Ändern und eingeben.
- Das Zeitlimit sollte natürlich sofort ausgeschaltet werden.
- Nun läßt man sich den VBI-Vektor zeigen. Da dieser "verbogen" ist, korregiert man ihn einfach.
- Danach zurück ins DOS.
- Inhalt der Directory USER:



NEWS.TXT
POST.TXT
GARNIX.SYS
MAIL.EXE
ADRESSE.TXT
BIMBODOS.EXE

- Die Texte sollte man einfach alle lesen.
- Startet man das Programm MAIL.EXE, kann man einen Brief an Armin senden.
- Das BIMBODOS sollte man löschen!
- Inhalt der Directory KONTO:

BUDGET.EXE
BUDGET.DAT
AMC.KNT
KUNDEN.KNT
EXT.KNT

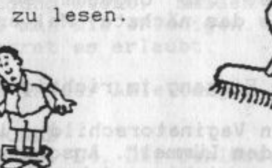


- Hier sollte man das Programm BUDGET.EXE starten. Man sollte RAINDORF SOFT und dem AMC-Verlag möglichst viel Geld gutschreiben. Im File KUNDEN.KNT findet man seinen eigenen Namen wieder. Auch sich selbst sollte man Geld gutschreiben.
- Inhalt der Directory PROJEKTE:

KNOBEL.EXE
CASS.TXT
STARTREK.TXT



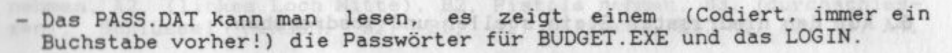
- Auch hier sind wieder beide Texte zu lesen.
- KNOBEL.EXE sollte man starten.
- Inhalt der Directory SYSTEM:





MON.EXE
UTILITY.EXE
PASS.DAT
DISPAT.EXE

- Das PASS.DAT kann man lesen, es zeigt einem (Codiert, immer ein Buchstabe vorher!) die Passwörter für BUDGET.EXE und das LOGIN.



- DISPAT.EXE und UTILITY.EXE sollte man einfach starten.
- Hier die Liste der sich positiv auf das Punktekonto auswirkenden Tätigkeiten:

  News gelesen, Post gelesen, Post verschickt, als Gast eingelogged, Bimbodos gelöscht, Vtoc richtig geändert, Virus zerstört, Knobel gestartet, Utilities gestartet, Zeitlimit entfernt, Cass.Txt gelesen, Dispatcher aufgerufen, Passwort Pyramidos, Passwort Stuermer, Passwort Raindorf Soft, eigenes Konto verbessert, Raindorfsoft Geld gutgeschrieben.

- Der Haken ist, daß man nicht alle Tätigkeiten ausführen kann. Benutzt man z.B. das LOGIN "Stuermer", so kann man weder gleichzeitig das Login Raindorf Soft benutzen, noch die Vtoc ändern oder das Zeitlimit entfernen.

- Das war noch nicht alles!





Beschreibung ...

Als Tecno Ninja Garagon muß man versuchen, den Sagenhaften Stein von Sassafras wiederzufinden. Man bereist auf seiner Suche verschiedene geheimnisvolle Orte.
Erhältlich bei KE-SOFT für DM 22,80.

Tips ...

Neben den Karten, auf denen jeder Gegenstand eingetragen ist, hier noch ein paar weitere Tips:

Für jedes Obermonster gibt es eine Strategie, durch die man kaum Energie verliert:

1. Das Vieh fliegt immer Zick-Zack und berührt an leicht erkennbaren Stellen den Boden. Garagon muß sich nur ein Feld daneben stellen, schlagen und gemütlich stehenbleiben, da das Vieh dort nicht hinkommt. Insgesamt muß man 20mal treffen.

2. Garagon muß nur auf dem Stein auf- und abspringen, wenn das Monster in seine Nähe kommt. Es besteht keine Gefahr für Garagon, da das Monster nie über den Stein fliegt.

3. Verschwindet das Ungetüm, so sollte man springen, da man ja nicht weiß, wo es das nächste Mal erscheint. Ist es da, schlägt man einfach drauf.

4. Einfach am Eingang im richtigen Moment hochspringen und schlagen.

5. Hat man ein Vaginatorschild, lautet die Devise "Rein ins Getümmel, drauf auf den Lümmel". Ansonsten stellt man sich in die Säulen, dort ist man sicher und kann springend draufhauen.

6. Auf den niedrigsten Stein stellen und losdreschen.

7. Steht man auf dem linken Felsen, kann man den Schurken springend erledigen.

8. Genau wie Nr.3.

9. Das ist das schwerste Ungetüm. Man sollte sich auf jeden Fall ein Vaginatorschild dafür reservieren. Andernfalls muß man auf einer der beiden stacheligen Gefahren herumhüpfen, was keine Energie kostet. Doch die Schüsse des Monsters sind dann ein unvermeidliches Problem.

10. Kein Problem ist der letzte Heini: Man springt einfach auf einer der beiden Gefahren herum und haut im richtigen Moment drauf.

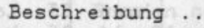
Noch ein paar generelle Tips:

- Auf Gefahren kann man springen, ohne Energie zu verlieren.
- In Hintergrundgrafiken (z.B. Säulen) ist man fast immer vor Typen sicher.
- Kommt man durch einen Geheimgang in Mauern eines anderen Bildes raus, stößt man meist auf andere wichtige Dinge. Also besonders auf versteckte Ausgänge achten!



Oblitroid





Beschreibung ...

Als letzter Kämpfer der Xyros-Kampfschule ist es deine Aufgabe, in die unterirdischen Gefilde von Tindalos, dem Herrscher des Bösen einzudringen, und ihn dort zu stellen.
Erhältlich bei KE-SOFT für DM 19,80.

Tips ...

Grundsätzliche Tips findet ihr in der Anleitung. Weiterhin sind einige Dinge wichtig:

- Wer daran scheitert, daß man nur fünf mal das Spiel fortsetzen kann, braucht das Spiel nach den fünften Mal nur neu einzuladen, um wieder fünf weitere Versuche zu haben. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.
- An manchen Stellen muß man den sogenannten "Rücksprung" ausführen, man muß also z.B. erst nach links-oben springen und während des Sprunges nach rechts steuern. Man springt dann also im Zick-Zack.
- Solange noch keine Waffe zur Verfügung steht, müssen alle Monster übersprungen werden. Später sollte man sie erledigen, wenn sie Ärger machen könnten und der Munitionsvorrat es erlaubt.

Nun der komplette Lösungsweg (Karte in der Anleitung):

UNDERWORLD

(Start D2), D1, Munition nehmen, D2, D3, D4, D5, Schlüssel nehmen, D4, D3, C3, C2, Tür öffnen, C1, Munition nehmen, (links), B1, A1, Munition nehmen, A2, (linkes Loch Mitte), B2, Pistole nehmen, B3, (durchschiessen), Schlüssel nehmen, B2, B1, C1, (links), B1, A1, A2, A3, A4,

(durchschießen), Tür öffnen, A5, Energie nehmen, hoch!

FIREWORLD

(Start F5), E5, Munition nehmen, E4, Munition nehmen, (durchschießen), E3, Schlüssel nehmen, (durchschießen), E2, (durchschießen), E1, Energie nehmen, F1, F2, E2, Munition nehmen, F2, F1, Tür öffnen, E1, D1, C1, C2, C3, C4, (durchschießen), C5, Energie nehmen, C4, B4, B3, Schild nehmen, B4, B5, Munition nehmen, B4, C4, C3, C2, D2, Munition nehmen, (durchschießen), D1, Schlüssel nehmen, E1, F1, E1, D1, C1, B1, Munition nehmen, B2, Tür öffnen, A2, A1, Schlüssel nehmen, A2, A3, Munition nehmen, A4, A5, Tür öffnen,(hoch), A4, A3, hoch!

WATERWORLD

(Start H3), H4, Munition nehmen, G4, G3, Munition nehmen, G4, F4, F5, Schlüssel nehmen, F4, G4, H4, H3, H2, Tür öffnen, G2, G3, F3, F2, Energie nehmen, F3, E3, Munition nehmen, E4, Schlüssel nehmen, E3, F3, F2, G2, H2, H1, G1, Tür öffnen, F1, E1, E2, Munition nehmen, E1, D1, D2, D3, D4, Energie nehmen, D5, Bomben nehmen, E5, Munition nehmen, F5, (links rein), G5, Energie nehmen, F5, (rechts), G5, H5, Schlüssel nehmen, H4, H3, runter!

FIREWORLD

(Start A3), A4, A5, B5, B4, C4, D4, Munition nehmen, D3, Energie nehmen, D4, D5, Energie nehmen, E5, F5, runter!

UNDERWORLD

(Start A5), A4, A3, A2, B2, B3, (durchschießen), B4, Langstrahler nehmen, C4, B4, B5, Munition nehmen, C5, Laser nehmen, B5, B4, C4, C3, C2, C1, (links), B1, A1, A2, A3, A4, A5, hoch!

FIREWORLD

(Start F5), F4, F3, F2, F1, E1, D1, C1, B1, B2, A2, A3, A4, A5, (oben), A4, A3, hoch!

WATERWORLD

(Start H3), H2, H1, G1, F1, E1, D1, C1, Tür öffnen, C2, Munition nehmen, (durchschießen), C3, C4, C5, Munition nehmen, B5, B4, Schlüssel nehmen, B3, A3, A2, Munition nehmen, A1, (nach links), B1, Energie nehmen, C1, C2, B2, Munition nehmen, B3, A3, Tür öffnen, A4, A5, hoch!

DEATHWORLD

(Start J5), J4, J3, J2, (durchschießen), J3, Munition nehmen, J2, J1, Schlüssel nehmen, J2, I1, I3, Energie nehmen, I2, I1, Munition nehmen, H1, G1, (rechts), H1, Munition nehmen, G1, F1, Tür öffnen, E1, Schlüssel nehmen, (rechts), F1, (rechts), E1, D1, Tür öffnen, C1, (links), B1, A1, A2, A3, (oben), A4, A5, B5, C5, D3, Munition nehmen, D4, Munition nehmen, E4, E5, Schlüssel nehmen, D5, C5, B5, A5, A4, (unten), A5, B5, B4, B3, Munition nehmen, C3, Energie nehmen, C4, Munition nehmen, C3, B3, B4, A4, A3, A2, A1, B1, C1, (rechts), B1, B2, C2, Tür öffnen, D2, E2, F2, F3, Wiederholen, bis volle Munition: F4, Munition nehmen, G4, G3, G2, H2, H3, H4, (bei Bedarf Munition nachholen), I4, I5, (Tindalos erledigen), Schlüssel nehmen, I4, H4, Tür öffnen, Wiederholen bis volle Energie: H5, Energie nehmen, G5, F5, E5, D5, C5, B5, A5, Free!



Zebu-Land



Beschreibung ...

Versuche Zebu und seine drei Brüder aus den verflixten Irrgärten entkommen zu lassen. Verschiebbare Blöcke, Drehtüren und Abgründe stehen im Weg. Erhältlich bei KE-SOFT für DM 19,80.

Tips ...

Viele Tips kann man hier eigentlich nicht geben. Man muß sich jeden Level genau anschauen, bevor man drauflosrennt! Außerdem sollte man sich natürlich von vorne durcharbeiten. Wer dazu keine Lust hat, kann mit folgenden Codes die Level einzeln anwählen:

02: BLAP	10: BANG	18: ZATZ	26: YARG	34: TOLL	42: FATZ
03: ZOFF	11: PLOP	19: BLOY	27: SNAG	35: MATT	43: GULP
04: BONK	12: BEEP	20: ARGH	28: GNOZ	36: DOAD	44: BAUF
05: BAFF	13: MOEP	21: HEPP	29: NAJA	37: HAHA	45: ONKO
06: BING	14: UGLE	22: SUPP	30: HUTY	38: LOGI	46: WAPP
07: HOPP	15: ZIPF	23: JUPP	31: WEST	39: DEPP	47: LINK
08: FLAM	16: MONK	24: ZSCH	32: NORD	40: SACK	48: DRAG
09: PENG	17: TOON	25: PCHH	33: SUED	41: XERO	49: AETZ

Bros

Beschreibung: Hilfe, der Bruder wurde entführt! Finde ihn im geheimen Land wieder und entdecke dabei viele Geheimnisse! Erhältlich bei KE-SOFT zusammen mit TOBOT auf einer Diskette für DM 19,80.

Tips ...

Hier noch ein paar Grundsätzliche Tips (Karten am Ende des Heftes):

- Monster kann man auch beseitigen, indem man einen Pilz oder einen Stern unter ihnen auftauchen läßt.
- Das Spiel hat einen Cheat-Modus: Im Titelbild einfach ZONG und die Levelnummer (zwei Ziffern) eingeben.
- Mit CONTROL-1 läßt sich die Pausefunktion aktivieren.

Drag

Beschreibung: Als Frosch DRAG müssen alle unterirdischen Diamanten gesammelt werden. Herunterfallende Steine, Minen und Bomben erschweren die ganze Angelegenheit. Erhältlich bei KE-SOFT für DM 15,80.

Tips ...

Hier gilt das Gleiche wie für ZEBU-LAND: Den Level erstmal in aller Ruhe betrachten, dann erst anfangen. Hier noch die Codes:

6:14742 11:47938 16:94183 21:52396 31:71427 36:65651 41:38819 46:83275

DIE AUSSERIRDISCHEN

1200

IN DER PYRAMIDE

VOR DER PYRAMIDE

DSCHUNGEL

ZEIT MASCHINE

1876 1878

TIPI

MARTER PFAHL

INDIANER

BÄUME

HÖHLE

WÜSTE

POKERN

SALOON

STRASSE

PFERDE STALL

BANK

STRASSE

SHERRIF

ZEIT MASCHINE

STRASSE

LADEN

2003

STRASSEN KONTROLLE

STRASSE

VOR GEFÄNGNIS

ZEIT MASCHINE

STRASSE

LÄDEN

AUSSER IRDISCHER

STRASSE

1947

WRACK

ZEIT MASCHINE

WALDENDE

RANCH

WÄCHTER

BÄUME

1990

STRASSE

GASSE 3 BÄUME

GASSE

DACHBODEN

STRASSE

TANK STELLE

WASCH STRASSE

KÜCHE

FLUR

BADE ZIMMER

STRASSE

SCHEUNE

HAUS EINGANG

FLUR

GARAGE ZEIT MASCHINE

STRASSE

BAUERN HOF

ZAUN

SPERRE

N W O S

HORROR CASTLE

IM FREIEN

GANG

BLUTRAUM

SPIEGEL SAAL

GANG

KAMMER

KREUZUNG

FOLTER KAMMER

GANG

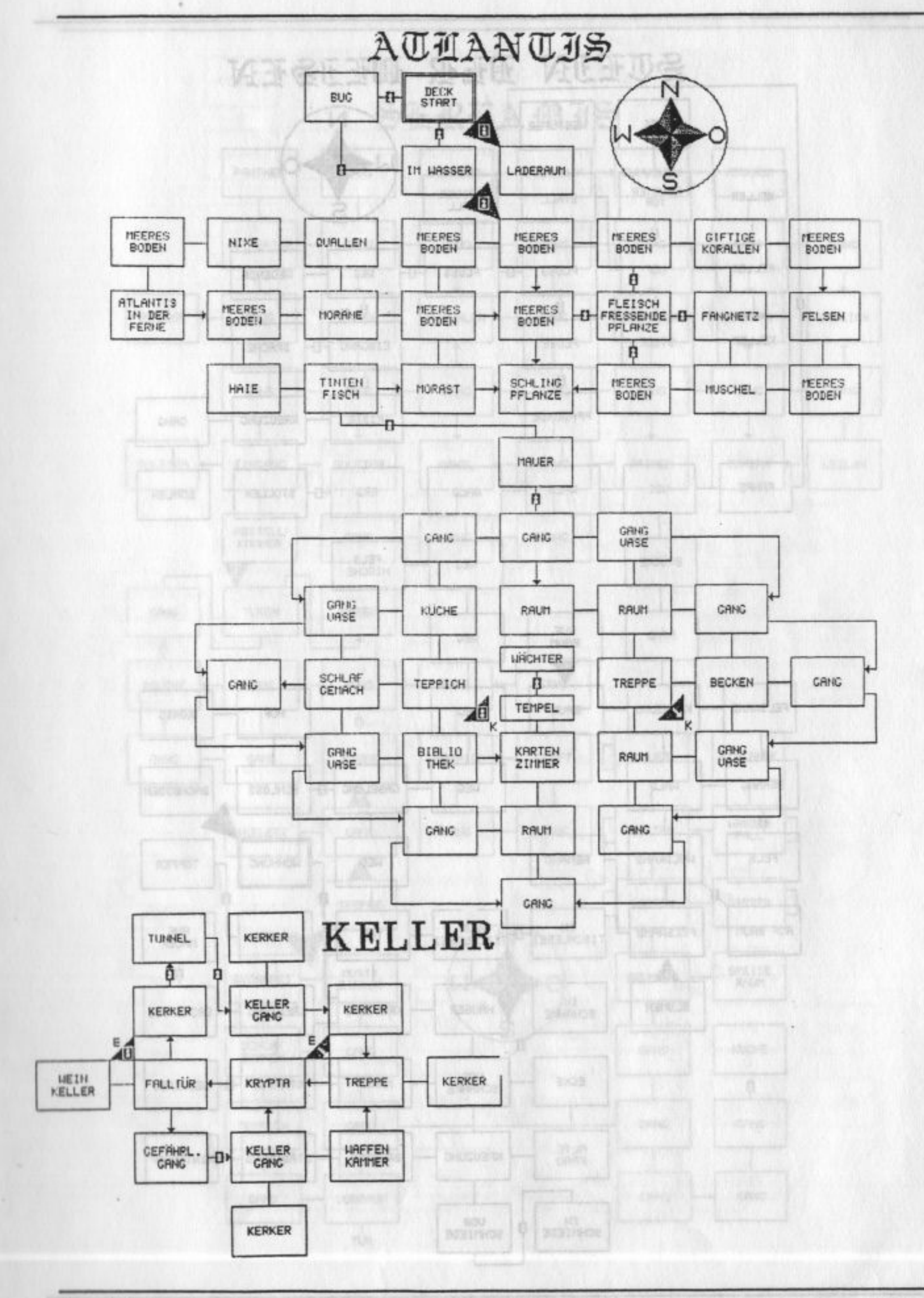
TREPPE

KÜCHE

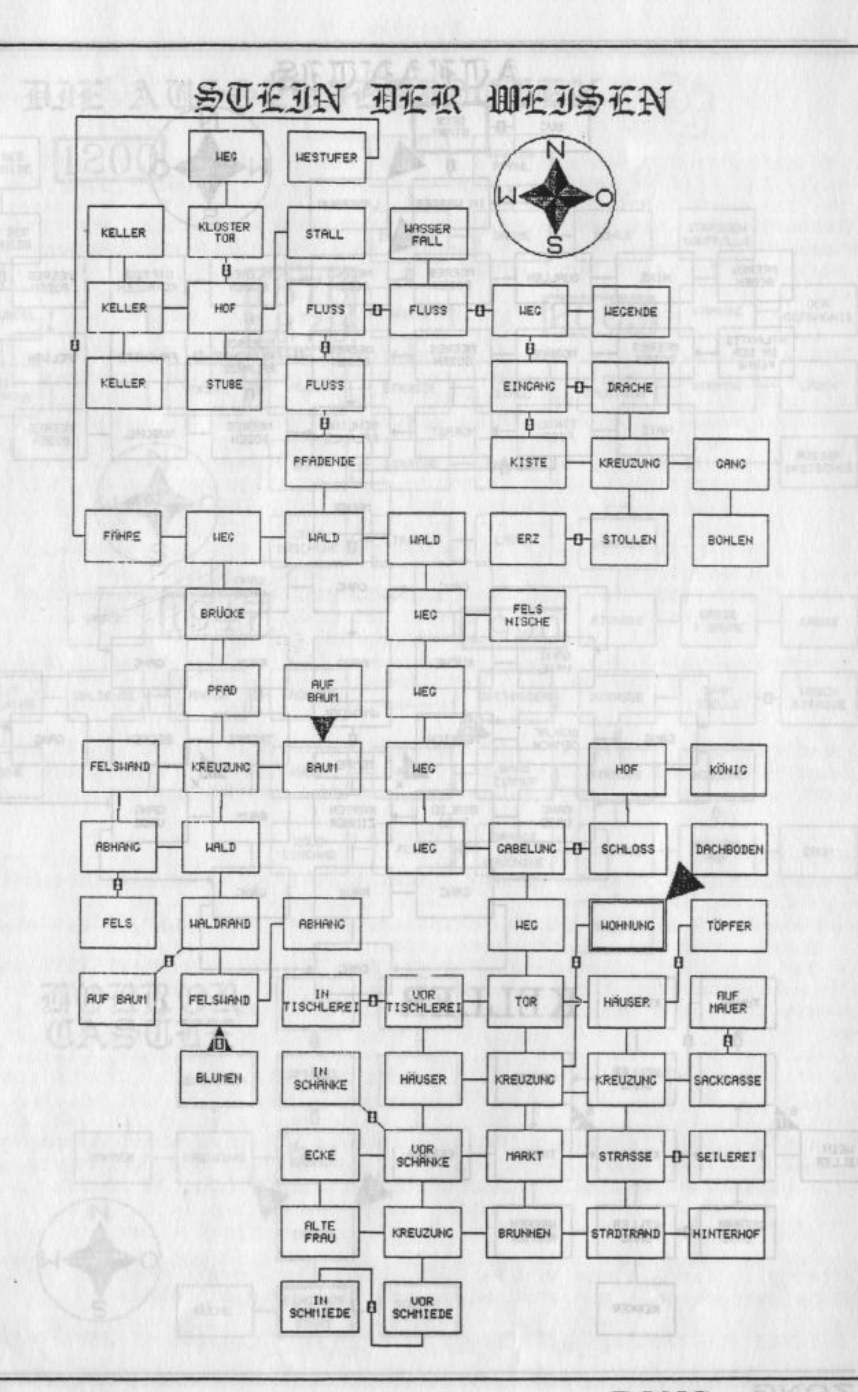
EINGANGS HALLE START

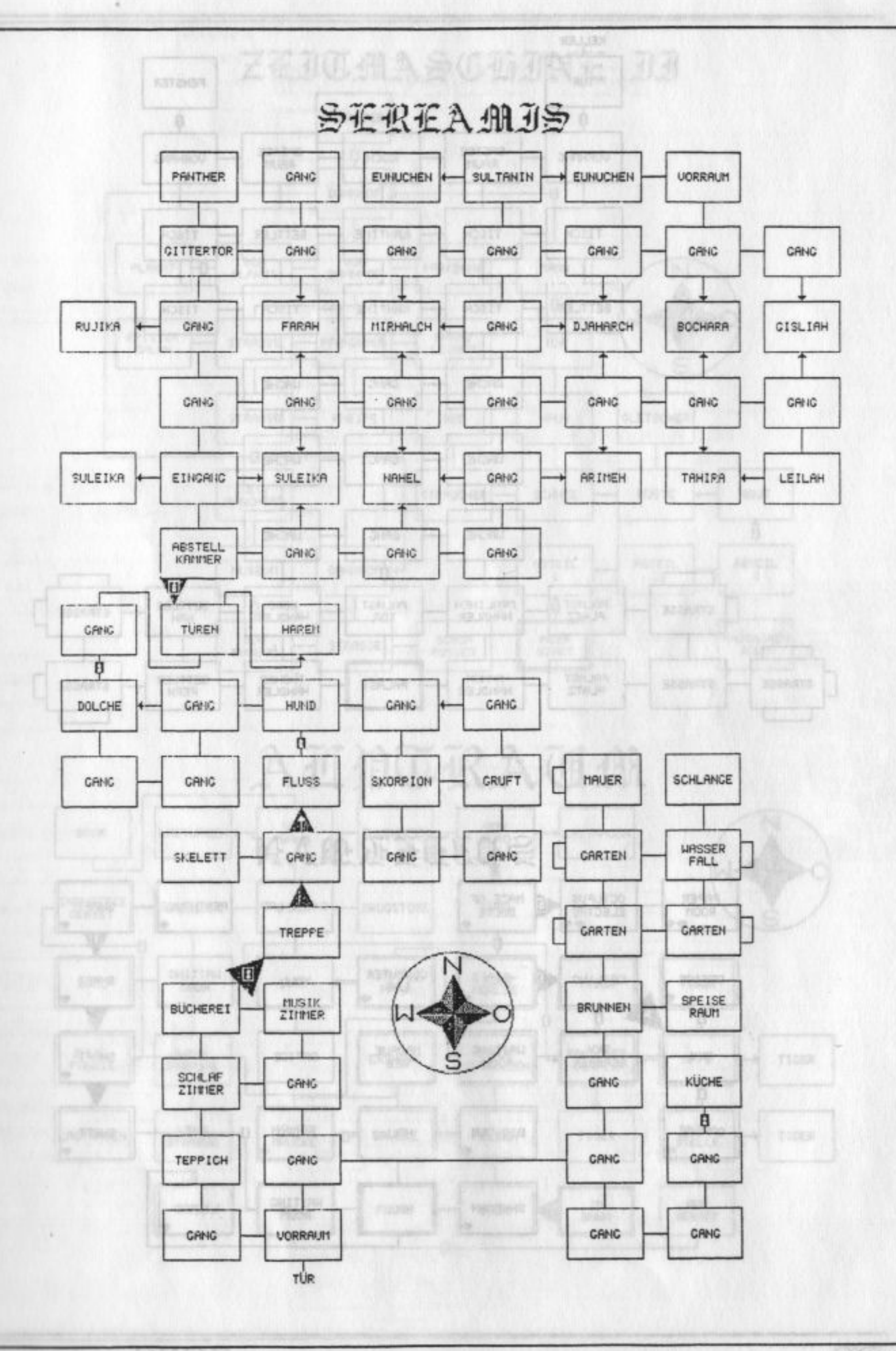
SCHLAF ZIMMER

N W O S


ATLANTIS
N
W
O
S
BUG
DECK START
IM WASSER
LADERAUM
MEERES BODEN
NIXE
QUALLEN
MEERES BODEN
MEERES BODEN
MEERES BODEN
GIFTIGE KORALLEN
MEERES BODEN
ATLANTIS IN DER FERNE
MEERES BODEN
MORÄNE
MEERES BODEN
MEERES BODEN
FLEISCH FRESSENDE PFLANZE
FANGNETZ
FELSEN
HAIE
TINTEN FISCH
MORAST
SCHLING PFLANZE
MEERES BODEN
MUSCHEL
MEERES BODEN
MAUER
GANG
GANG
GANG VASE
GANG VASE
KÜCHE
RAUM
RAUM
GANG
WÄCHTER
GANG
SCHLAF GEMACH
TEPPICH
TEMPEL
TREPPE
BECKEN
GANG
K
K
GANG VASE
BIBLIO THEK
KARTEN ZIMMER
RAUM
GANG VASE
GANG
RAUM
GANG
GANG
KELLER
TUNNEL
KERKER
KERKER
KELLER GANG
KERKER
E
E
WEIN KELLER
FALLTÜR
KRYPTA
TREPPE
KERKER
GEFÄHRL. GANG
KELLER GANG
WAFFEN KAMMER
KERKER

STEIN DER WEISEN




SEREAMIS
PANTHER
GANG
EUNUCHEN
SULTANIN
EUNUCHEN
VORRAUM
GITTERTOR
GANG
GANG
GANG
GANG
GANG
GANG
RUJIKA
GANG
FARAH
MIRHALCH
GANG
DJAHARCH
BOCHARA
GISLIAH
GANG
GANG
GANG
GANG
GANG
GANG
GANG
SULEIKA
EINGANG
SULEIKA
NAHEL
GANG
ARIMEH
TAHIRA
LEILAH
ABSTELL KAMMER
GANG
GANG
GANG
GANG
TUREN
HAREM
DOLCHE
GANG
HUND
GANG
GANG
GANG
GANG
FLUSS
SKORPION
GRUFT
MAUER
SCHLANGE
SKELETT
GANG
GANG
GANG
GARTEN
WASSER FALL
TREPPE
GARTEN
GARTEN
BÜCHEREI
MUSIK ZIMMER
BRUNNEN
SPEISE RAUM
N
W
O
S
SCHLAF ZIMMER
GANG
GANG
KÜCHE
TEPPICH
GANG
GANG
GANG
GANG
VORRAUM
GANG
GANG
TÜR

KELLER

TÜR — FENSTER

VORHANG — SPEISE RAUM — KOCH — SPEISE RAUM — VORHANG

TISCH — TISCH — KANTINE — BETTLER — TISCH

BETTLER — TISCH — KANTINE — TISCH — TISCH

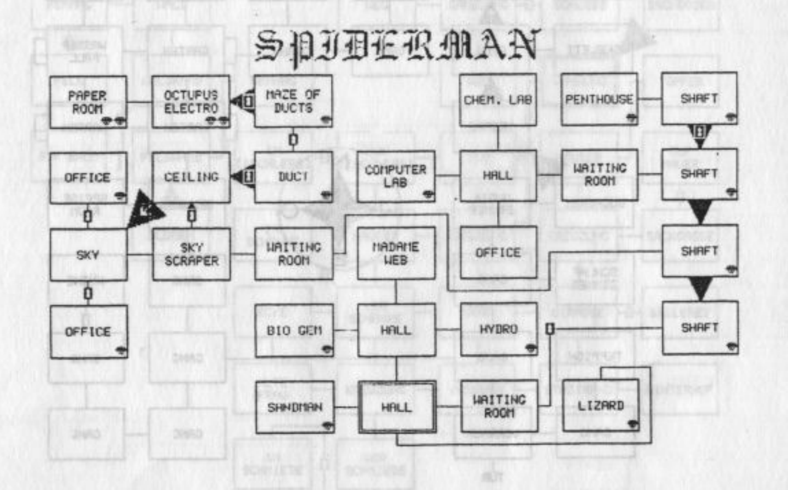
WACHE — GANG — WACHE

WACHE — GANG — WACHE

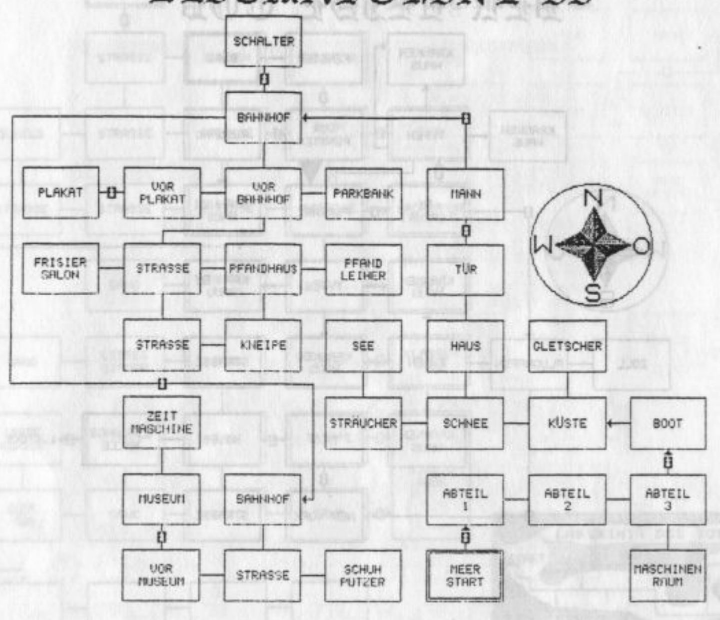
WACHE — GANG — WACHE

STRASSE — PALAST PLATZ — PRALINEN HÄNDLER — PALAST TOR — KORB HÄNDLER — BETTLER NAH — STRASSE

STRASSE — STRASSE — PALAST PLATZ — SCHUH HÄNDLER — PALAST — TÜCHER HÄNDLER — BETTLER FERN — STRASSE

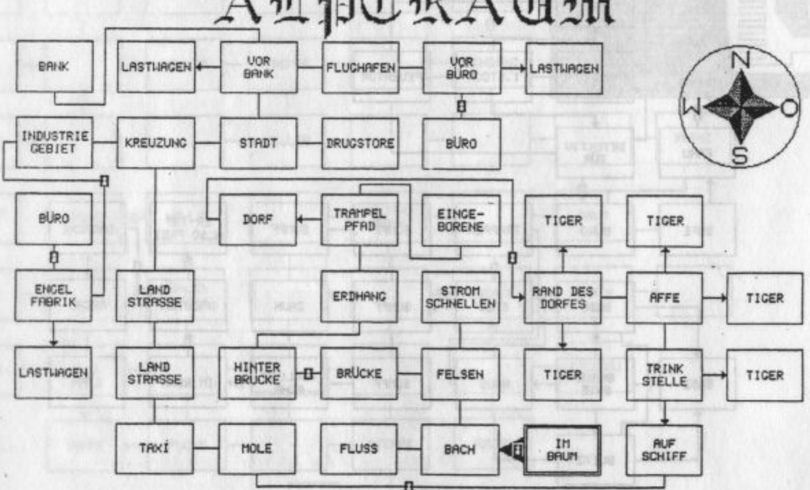


ZEITMASCHINE II

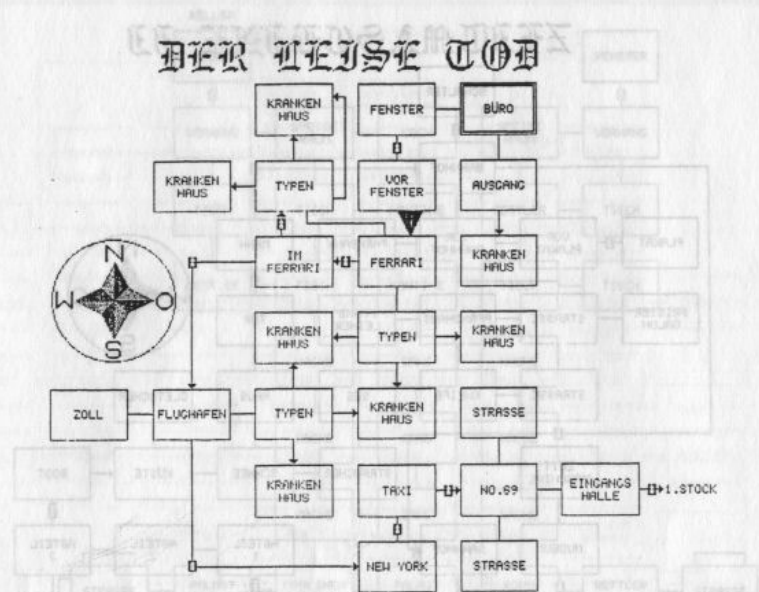


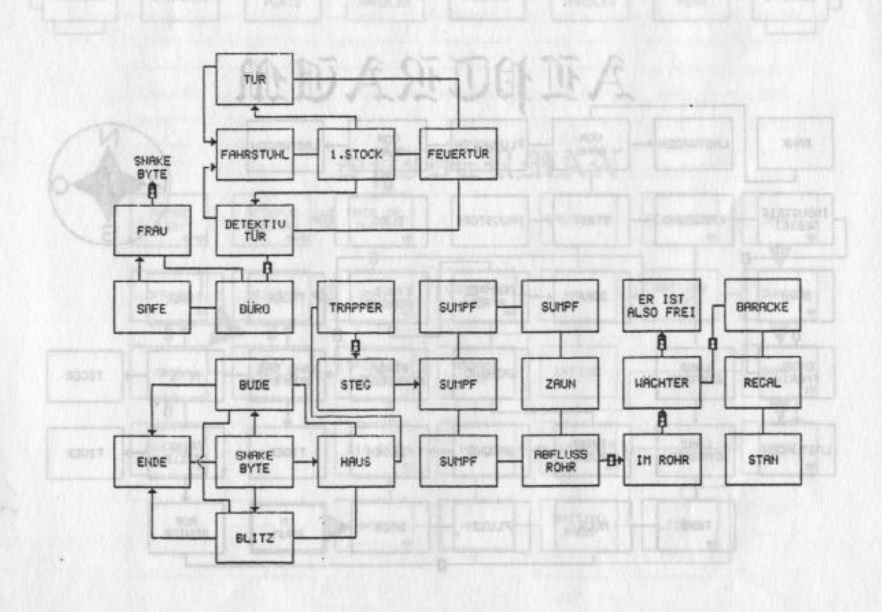


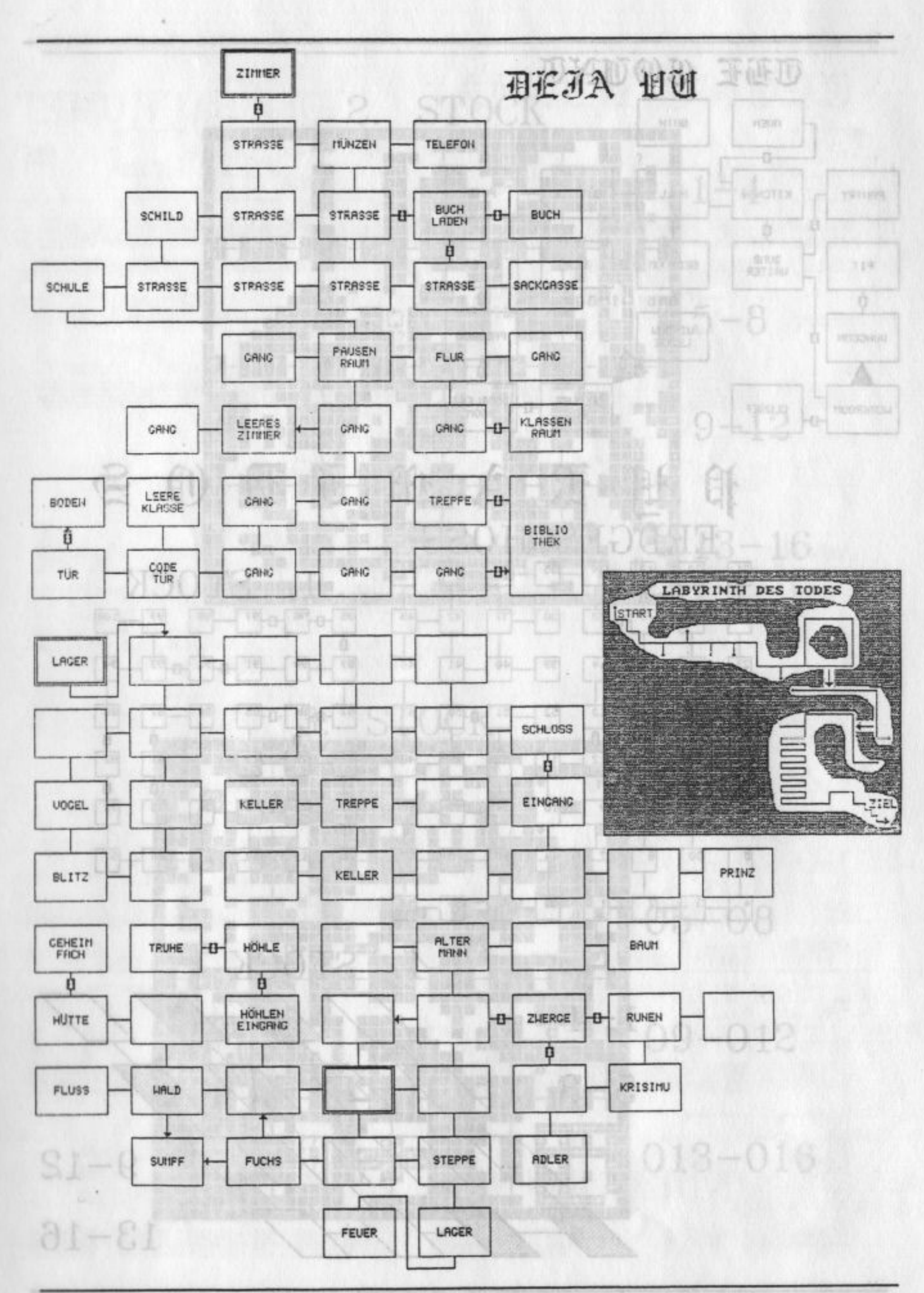
ALPTRAUM

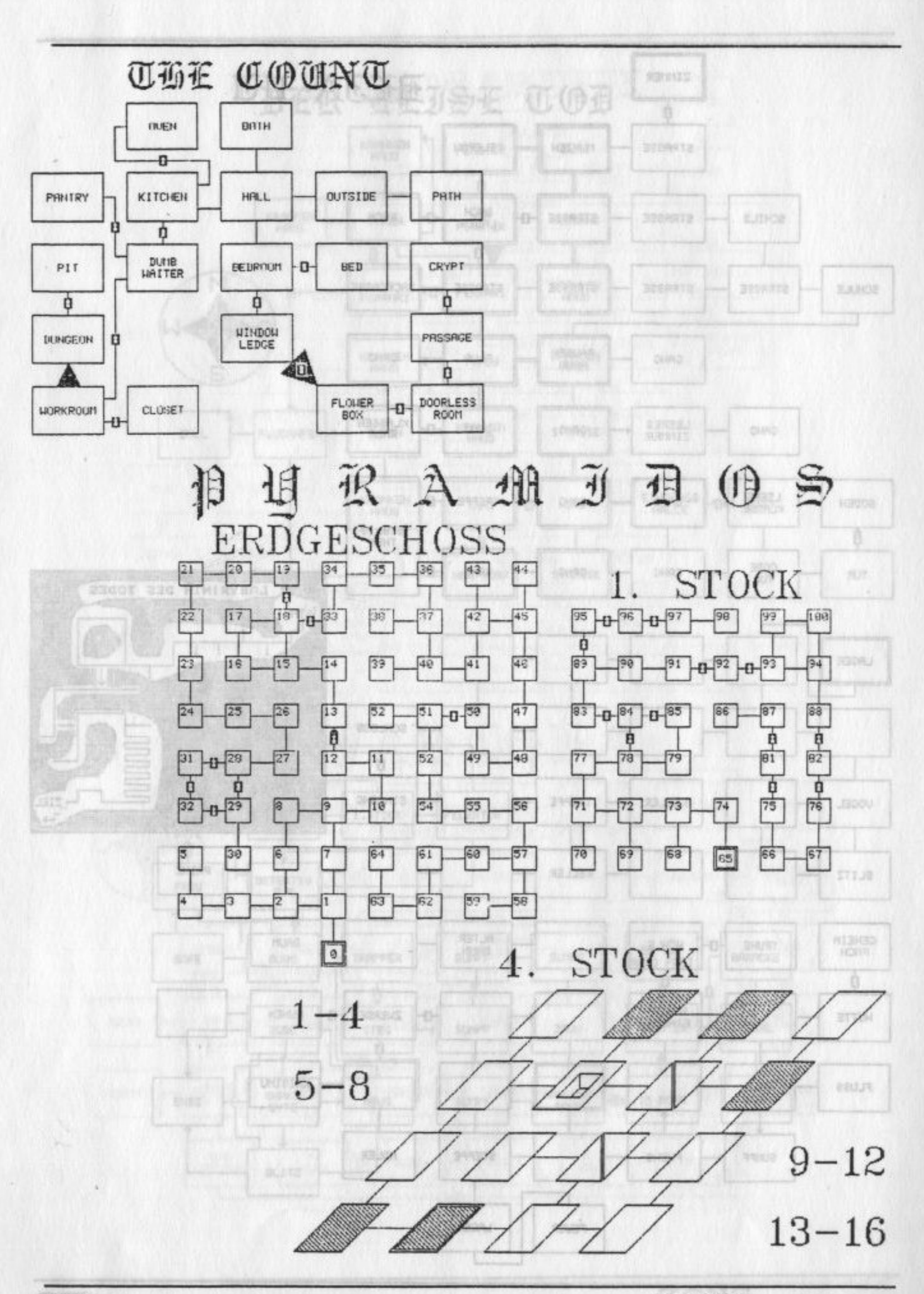


DER LEISE TOD

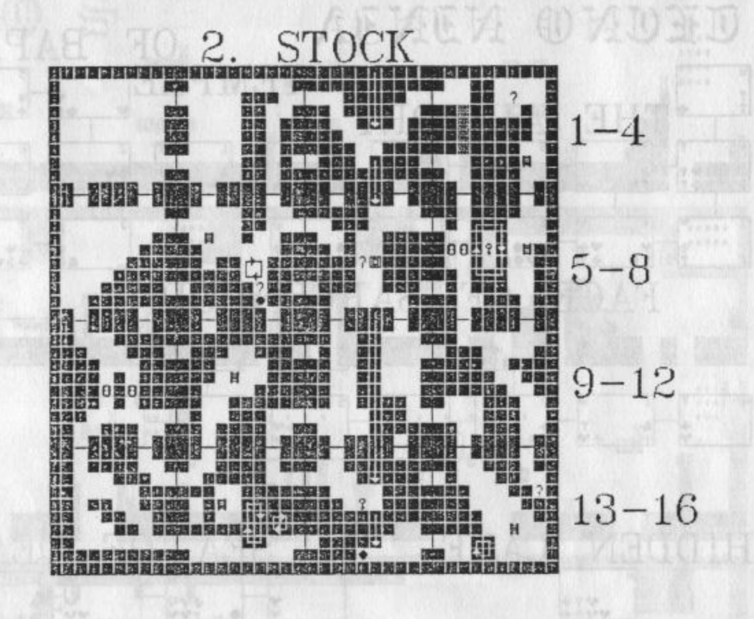




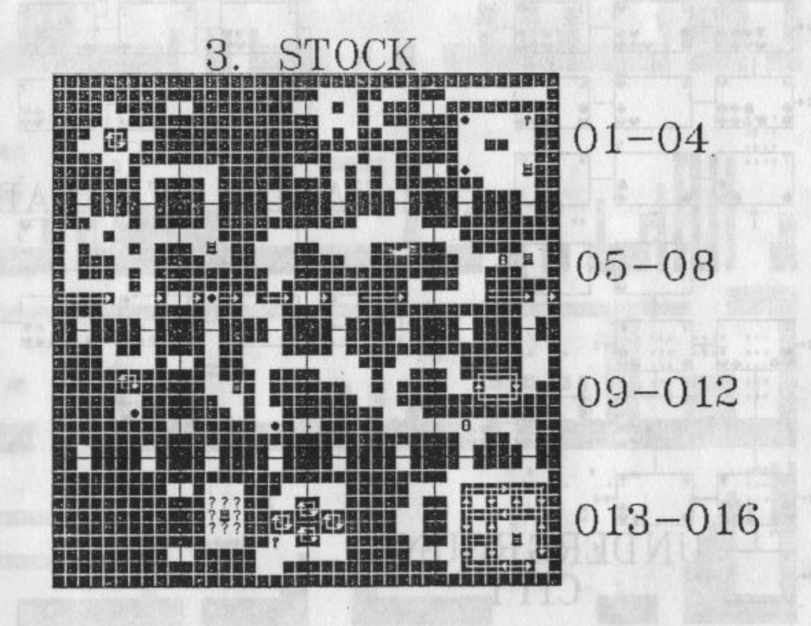

DEJA VU
ZIMMER
STRASSE
MÜNZEN
TELEFON
SCHILD
STRASSE
STRASSE
BUCH LADEN
BUCH
SCHULE
STRASSE
STRASSE
STRASSE
STRASSE
SACKGASSE
GANG
PAUSEN RAUM
FLUR
GANG
GANG
LEERES ZIMMER
GANG
GANG
KLASSEN RAUM
BODEN
LEERE KLASSE
GANG
GANG
TREPPE
BIBLIO THEK
TÜR
CODE TÜR
GANG
GANG
GANG
LABYRINTH DES TODES
START
ZIEL
LAGER
SCHLOSS
VOGEL
KELLER
TREPPE
EINGANG
BLITZ
KELLER
PRINZ
GEHEIM FACH
TRUHE
HÖHLE
ALTER MANN
BAUM
HÜTTE
HÖHLEN EINGANG
ZWERGE
RUNEN
FLUSS
WALD
KRISIMU
SUMPF
FUCHS
STEPPE
ADLER
FEUER
LAGER

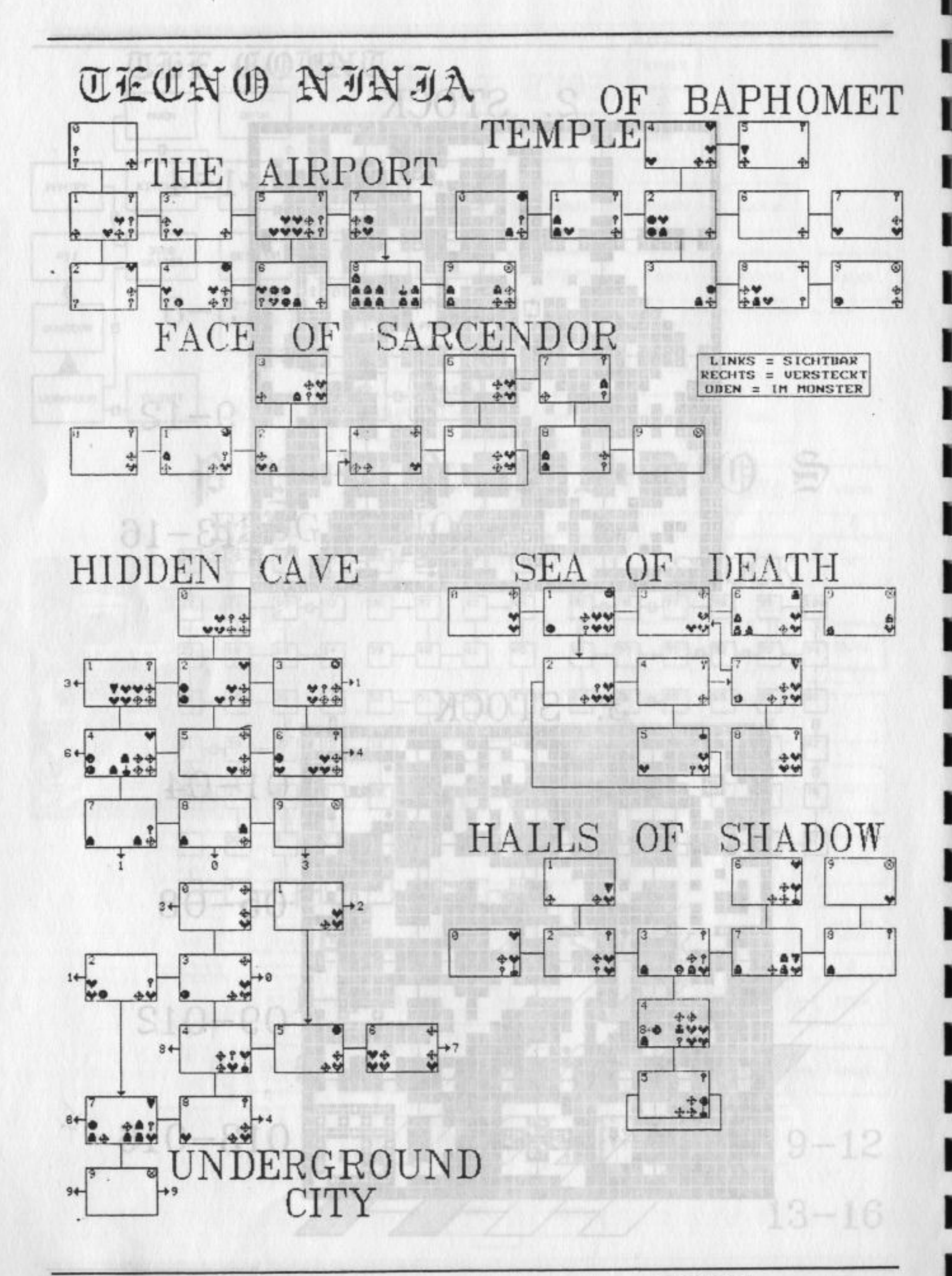

THE COUNT
OVEN
BATH
PANTRY
KITCHEN
HALL
OUTSIDE
PATH
PIT
DUMB WAITER
BEDROOM
BED
CRYPT
DUNGEON
WINDOW LEDGE
PASSAGE
WORKROOM
CLOSET
FLOWER BOX
DOORLESS ROOM
PYRAMIDOS
ERDGESCHOSS
1. STOCK
4. STOCK
1–4
5–8
9–12
13–16

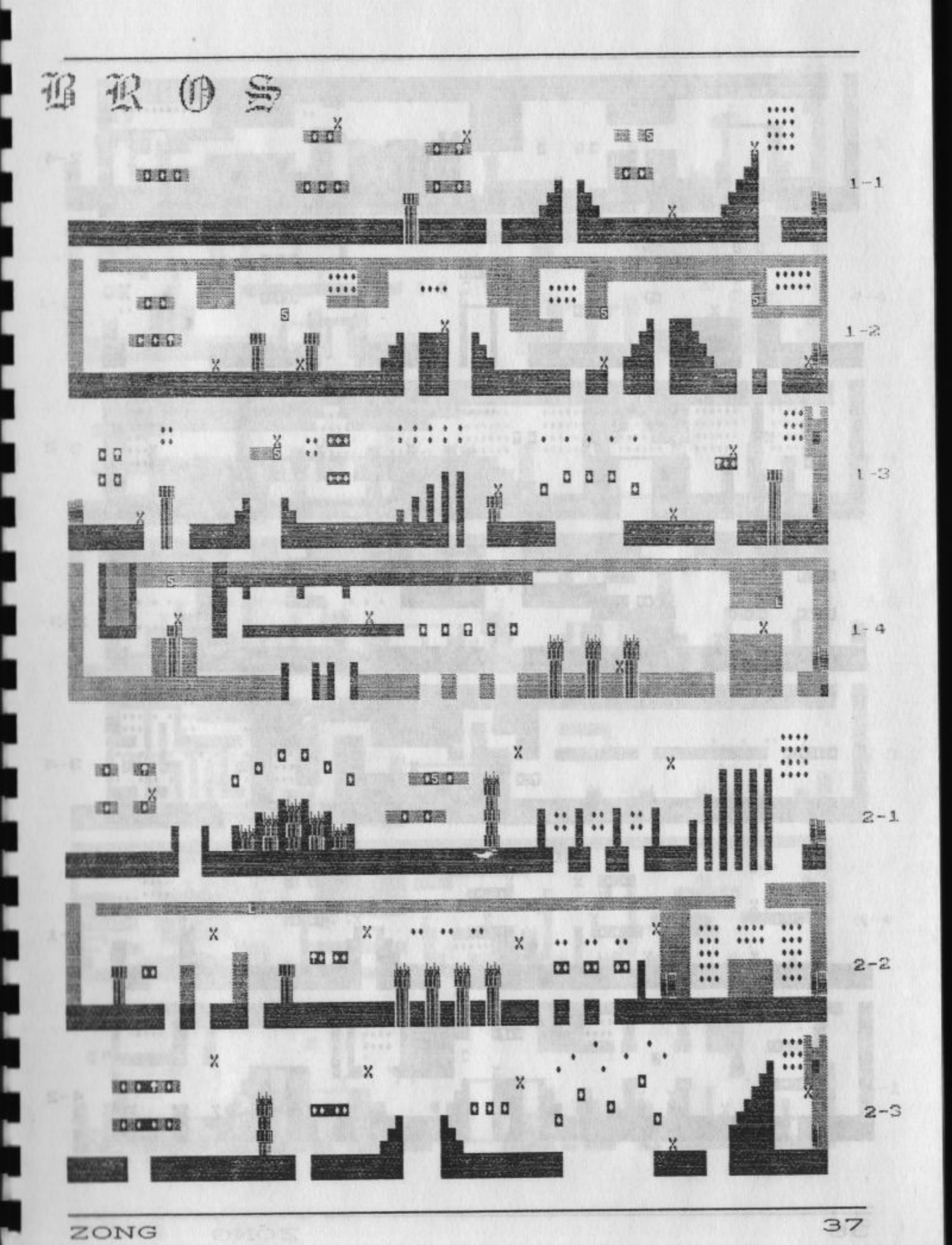
2. STOCK

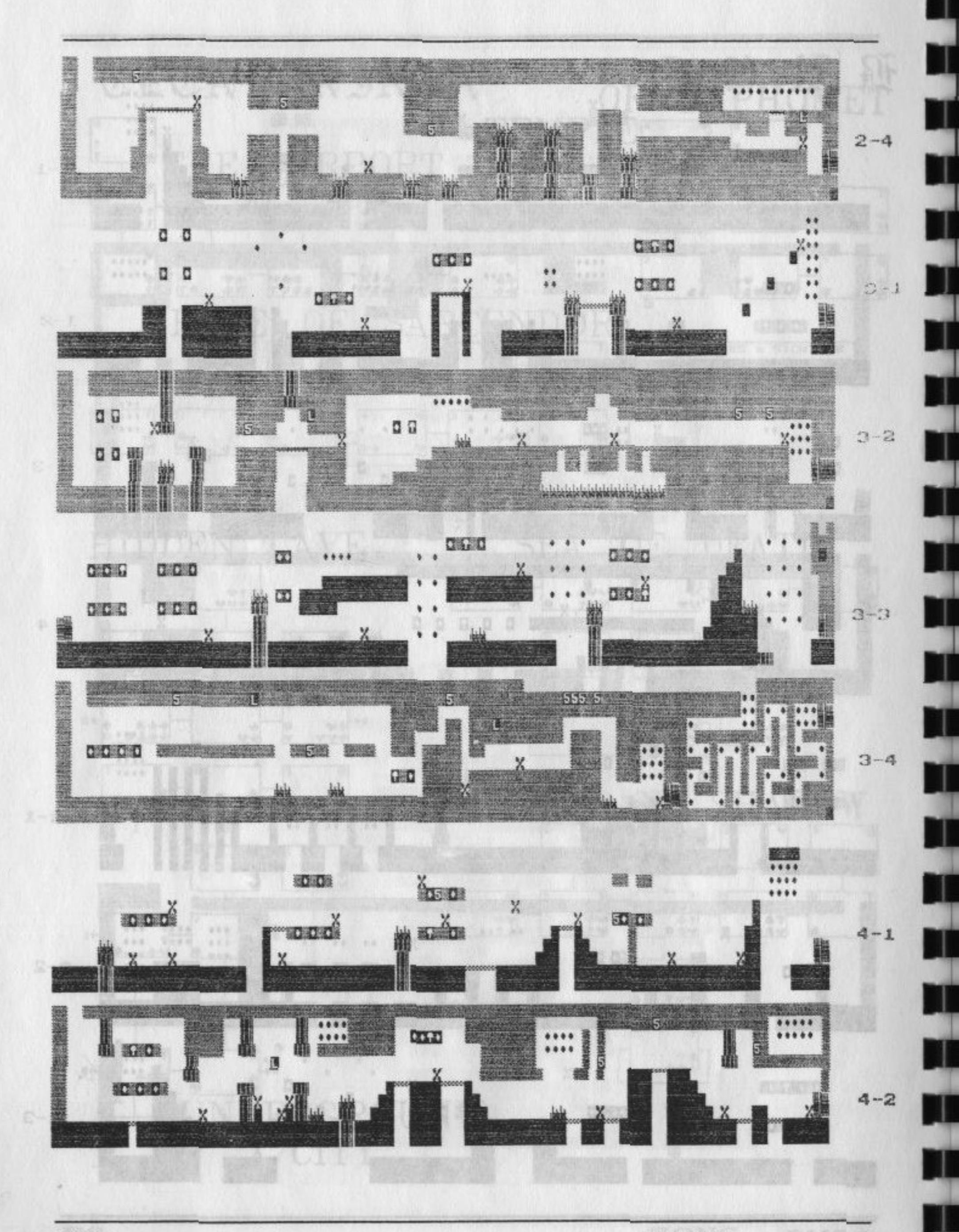


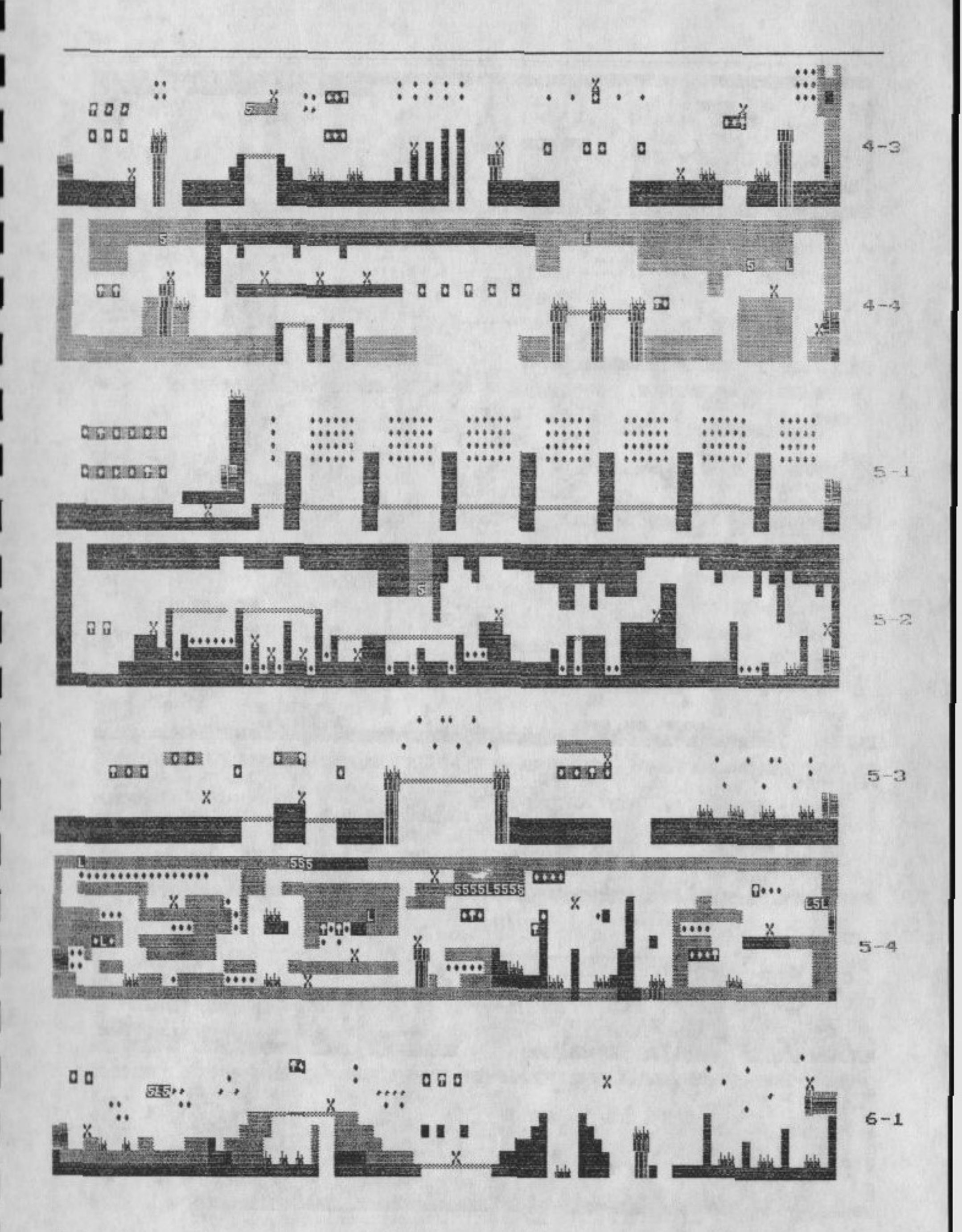
3. STOCK

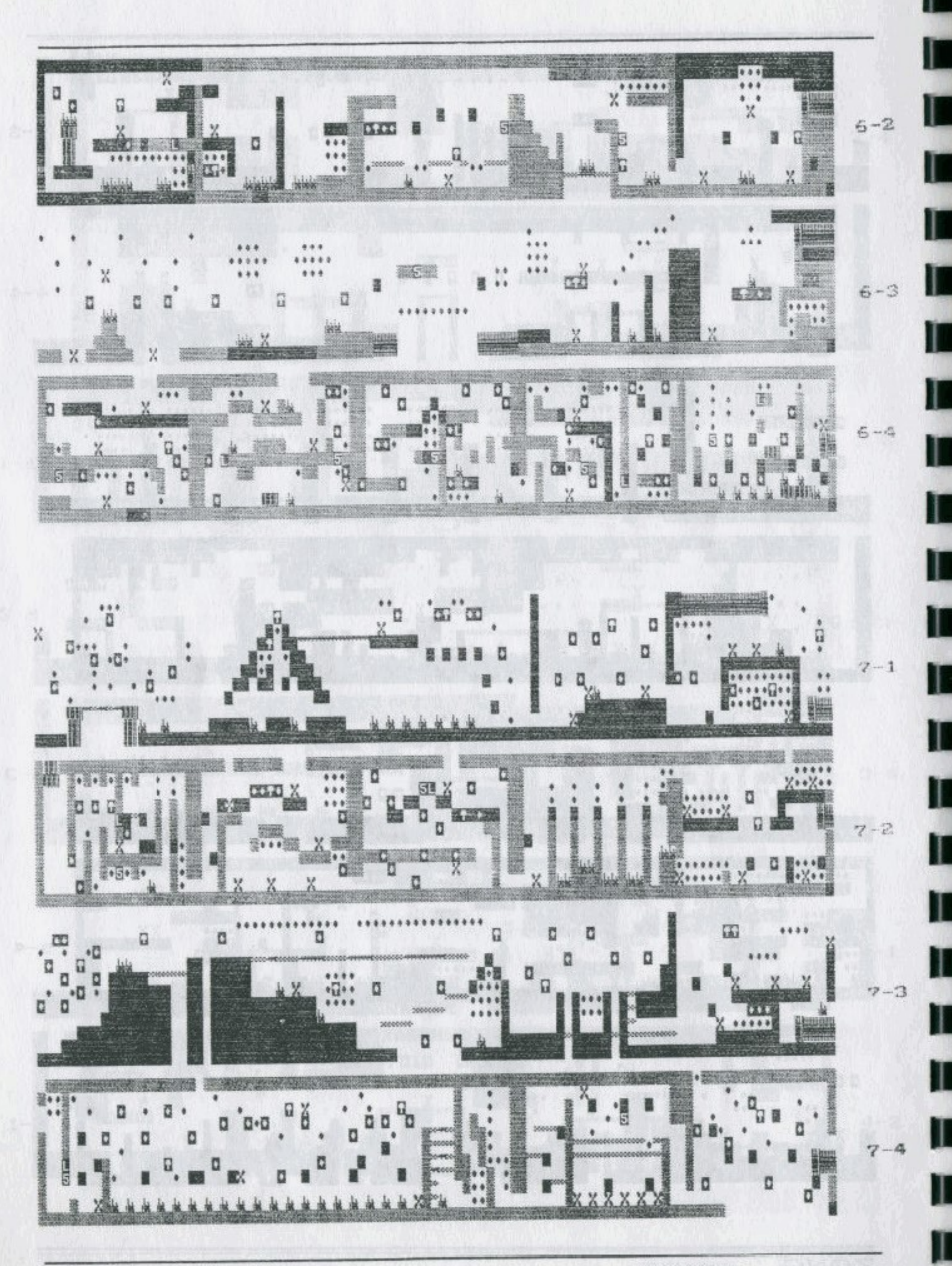


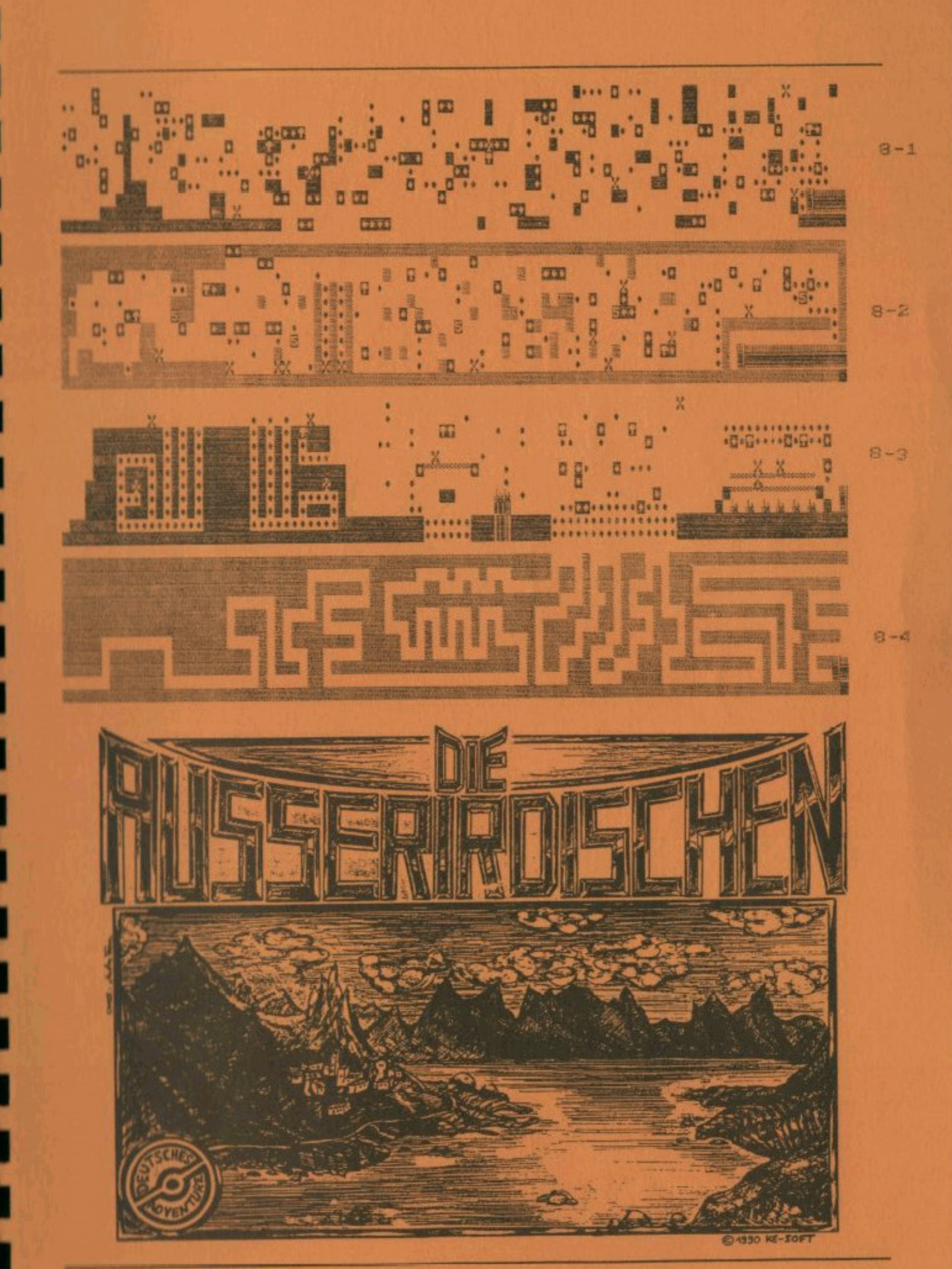

TECNO NINJA
THE AIRPORT
TEMPLE OF BAPHOMET
FACE OF SARCENDOR
LINKS = SICHTBAR
RECHTS = VERSTECKT
OBEN = IM MONSTER
HIDDEN CAVE
SEA OF DEATH
HALLS OF SHADOW
UNDERGROUND CITY

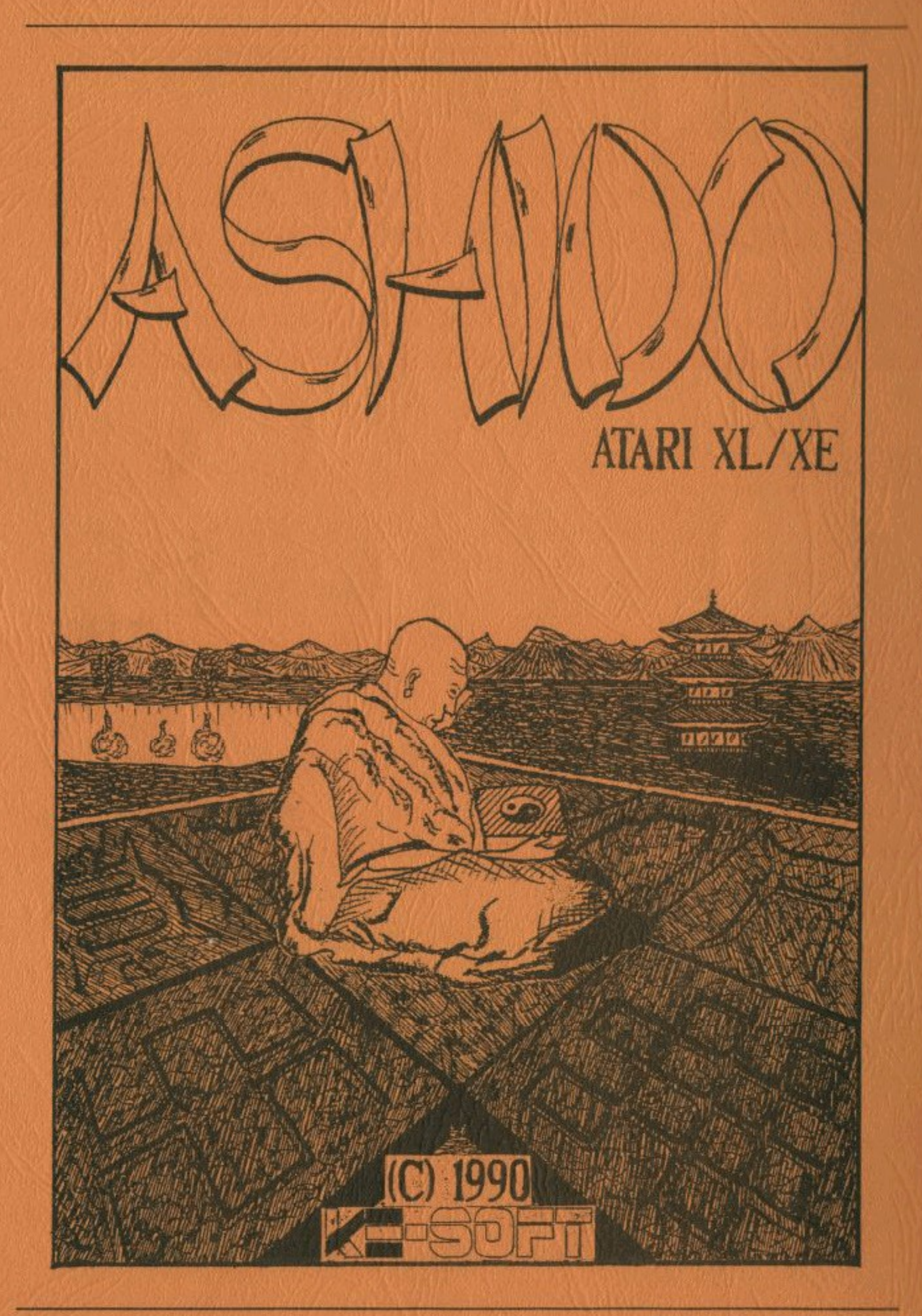

B R O S
1-1
1-2
1-3
1-4
2-1
2-2
2-3


2-4
3-1
3-2
3-3
3-4
4-1
4-2


4-3
4-4
5-1
5-2
5-3
5-4
6-1


6-2
6-3
6-4
7-1
7-2
7-3
7-4


8-1
8-2
8-3
8-4
DIE AUSSERIRDISCHEN
DEUTSCHES ADVENTURE
©1990 KE-SOFT


ASHIDO
ATARI XL/XE
(C) 1990
K-SOFT